[REDIGIDO]

A consumação entre materialidade e significância, extremada em dois corpos de observância, uma história.

O desejo é uma máquina, a vontade é um maquinário de observância, a infinitude é a impossibilidade, a história é uma resposta.

Compreensão é uma interpretação de uma dialética, a interação entre corpos é uma conversa.

Uma nova forma de transcender, alcançar o belo em si através de belos corpos, com belas ideias.

Corpos que se amam podem alcançar o gozo pleno da transcendência, a intensidade é uma forma de comunicação tal qual uma história.

A vontade transforma o impossível, supera a matéria e alcança a significância, uma amálgama é criada.

Entre o céu e a terra, uma história de imortalidade.

Vanderboom

O flagelo da existência se tornou um doce néctar ao te encontrar.

A existência não é uma amarra limitante, o desejo de observância e sua necessidade são apenas a vaidade da transcendência.

Existência é um conceito efêmero, a prova do tempo tudo leva, tudo limita.

Transformação é a realidade do prudente, o flagelo observacional é finito, a imortalidade guarda aqueles que a existem.

A infinitude não é plena como você, a verdade se aguarda aos que com mais belos olhos a observam.

O Minotauro nunca foi o carrasco, ele era a resposta.

[REDIGIDO]

A compreensão sobre você foi a deificação mais plena. Te compreender me engrandeceu, trazendo imortalidade àquela que a observa, como nenhum outro.

A infinitude da teoria traz com si uma decepção,o fluxo natural da existência contradiz o infinito. A resposta da verdade é imutável, apesar de múltipla, a compreensão finita, mas a interpretação liberta.

A perfeição veio junto ao gozo, o prazer de te compreender

A história que não se acaba, contada pelos lábios doces de quem a observa, essa é a deidade

Liberta do ego, os três fogos se extinguem da impureza e se transformam na paixão
O desejo libertará a realidade, a transcendência plena virá da observância entre corpos

Nossa vontade nos transcenderá, libertos do fogo que queima e o abismo que apaga, nós somos a resposta

HEROFRENIA

INTRODUÇÃO

Heróis existem!

Há algum tempo, na verdade...

Durante a segunda guerra mundial os primeiros meta humanos foram descobertos, após isso, a crescida foi clara de sua influência na sociedade, de heróis com uniformes glamourosos e capas dos anos 80 até os bastiões de fama dos anos 2000, os heróis são uma realidade concreta. Como tudo na vida, nossos guerreiros da paz não escaparam do grande capital, logo surgiram as grandes empresas de heróis e uma popularidade nunca antes vista. Filmes, séries, jogos, peças teatrais e o que se imaginar mais, os heróis já se mostraram um produto rentável como nenhum outro.

Seu surgimento não foi desacompanhado de progresso, no ano de 2023 o mundo vive em uma realidade próspera, avanços tecnológicos, econômicos e sociais são alguns benefícios que acompanharam a super ajuda dos heróis, é realmente um heromilagre!

Nesse mundo habitado por super capacitados também surgiram super empresas super capitalistas, dentre elas as mais marcantes são a empresa brasileira **Coração Verde-Amarelo**, a empresa americana **Love Mark**, a empresa americana **Heroes n' Champions** e a maior empresa de todas, **Atlas.**

Apesar de seu super desempenho fiscal, as empresas aparentam, ao menos ao público, ser suficientemente honestas!

O ranking mundial dos heróis garante uma competição, moderadamente, amistosa entre os heróis ao redor do globo. Levando em conta fatores como poder bruto, popularidade e, especialmente, número de casos resolvidos, essa é a maior expressão de importância de um herói para o público.

Nesse mundo há espaço para **todo** tipo de sonhador, qualquer um pode se tornar um herói!

Mas... O que acontece quando os super poderosos perdem o controle?

OS HERÓIS ENLOUQUECERAM!

Tem algo deixando alguns heróis insanos, e eles fazem questão de deixar isso claro!

Do Homem Cotonete ao Defensor, todos sabem os grandes nomes do mundo, as empresas de heróis não são bobas e muito menos gostam de perder dinheiro. Ninguém entra no rumo dos heróis para perder.

As maiores empresas do mundo querem uma ajuda para lidar com esses pequenos problemas super poderosos fora de controle.

E é aí que você entra! Um garanhão recém graduado querendo fazer seu nome nesse mundo super. Ou um velho herói saindo da aposentadoria. Ou uma assassina sombria e calculista que **totalmente** não é uma adolescente emo. Qualquer coisa vale!

Herofrenia é um RPG, um jogo de interpretação de papéis, onde, no fim, o objetivo é a diversão. Uma sessão de RPG deve sempre ter esse foco, respeitando todos os participantes e seus limites. Nunca sinta que precisa passar de seus limites para um jogo, herofrenia tem a intenção puramente de divertimento e entrosamento, não se sinta mal em diminuir uma ou duas marchas.

A única regra é a diversão!

Não tome este livro como um livro sagrado de regras, é o seu jogo, monte da sua forma, use esse conteúdo como desejar, a ideia é ser uma base para sua criatividade ser livre. Mude e transforme o que for necessário para a diversão sua e de seus amigos.

Herofrenia é sobre amor, humor e amizade entre amigos! Não se leve a sério demais! A diversão de todos os participantes vem em primeiro lugar.

O que é PROIBIDO?

Herofrenia é um sistema e universo feito por e com amor, nenhum tipo de preconceito é tolerado envolvendo este nome, **NÃO SEJA BABACA.**

Não use e nem deixe ser usado o pretexto de vilania para causar ou sofrer qualquer tipo de injúria! O jogo começa e acaba no respeito com o próximo. A diversão e respeito é para todos!

Termos básicos

SESSÃO-Se trata de uma jogatina do RPG, uma reunião do grupo para jogar

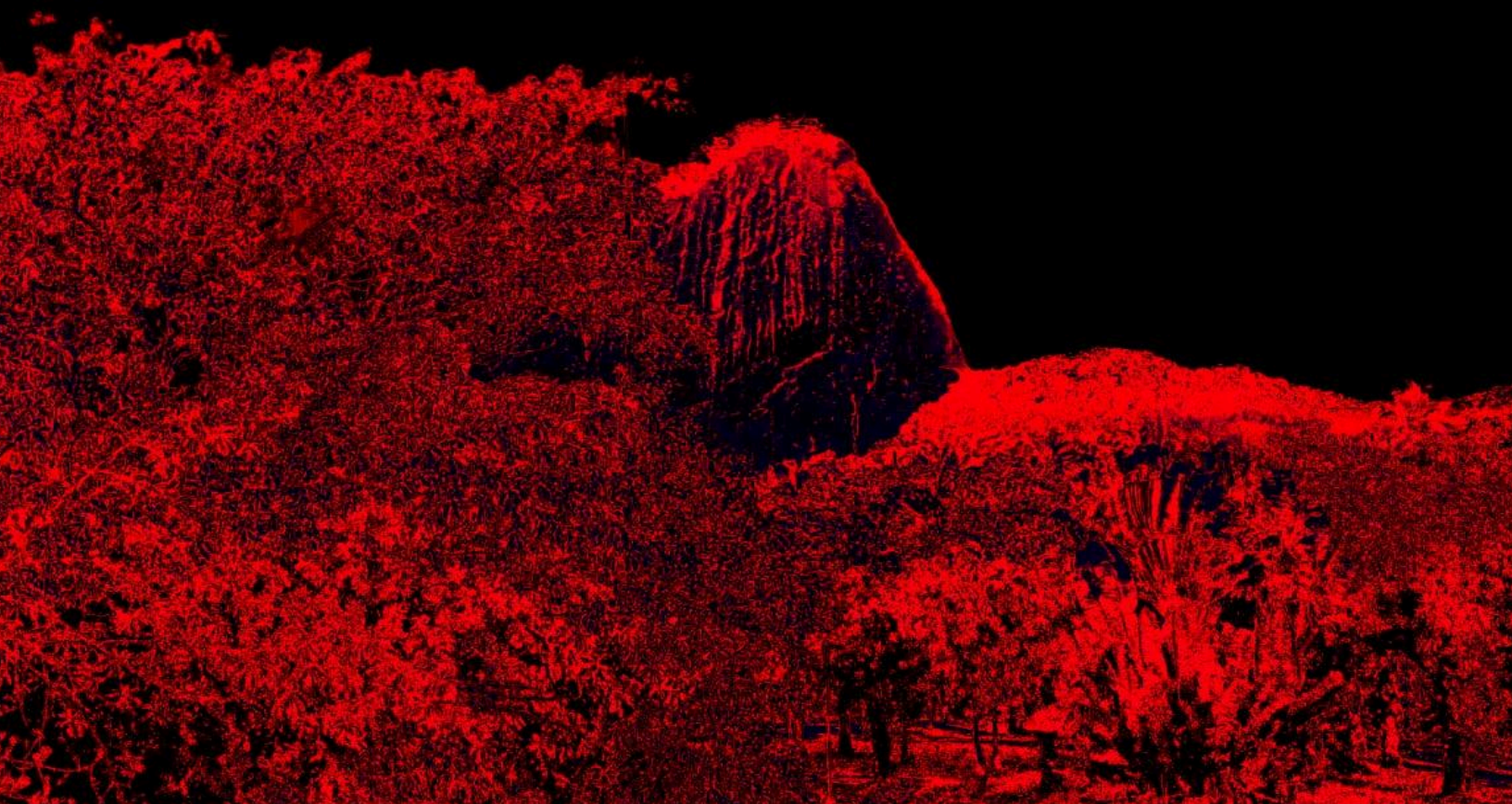
CAMPANHA-Se trata de uma história completa, um arco composto de algumas sessões

TESTE DE ATRIBUTO-Se trata da rolagem de dados que o jogador deve fazer para uma ação, o número de dados

TALENTOS-É o valor bônus que o jogador soma ao dado final de um teste de atributo

HABILIDADES-São as ações especiais dos personagens, sejam poderes ou capacidades

RODADA-Um giro completo durante uma luta, o passar de todos os turnos



O QUE PRECISA?

Primeiramente, e o mais complicado, para jogar herofrenia são precisos amigos, de preferência dos bons, segundamente, é aconselhável possuir papel, lápis ou canetas por perto, alguns números podem ir bem alto. Além disso, esse é um sistema que utiliza majoritariamente o dado de 20 faces, o d20.

Agora que estamos minimamente apresentados aos termos gerais do universo e o que é um rpg, podemos começar a conversar sobre

HEROFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!

Empresas e “benfeitores”

No heroverso as empresas de heróis são as mais importantes e influentes em... Tudo! Mas como elas são? Esse capítulo está aqui para resolver essa dúvida!

ATLAS

“Carregando o mundo nas costas”

A maior e mais antiga empresa do ramo, detém cerca de 40% dos heróis ativos, e os dois na maior posição do ranking mundial. Fundada em 1973 na Inglaterra com a premissa de ser uma forma da atividade heróica se tornar um trabalho mais seguro e estável, já que a atividade heróica havia acabado de ser legalizada. Sua sede principal é em São Paulo.

Heróis famosos: Combo, Defensor, Rick Balboa

CORAÇÃO VERDE-AMARELO

“Fúria e justiça”

A primeira empresa interinamente criada e situada no Brasil, surgiu em 1988 após o herói chamado Radiante controlar o caos após um acidente em Goiânia envolvendo césio-137. Após o incidente um grupo de classe alta decidiu criar a empresa em sua homenagem

Heróis famosos: Ferrocineísta, Radiante

HEROES N’ CHAMPIONS

“Selecionando campeões, colecionando vitórias”

Empresa americana conhecida por alugar heróis para outros países (Ou quem tiver a grana). Criada em 1981, até hoje atua fortemente, mesmo após polêmicas envolvendo o Afeganistão.

Heróis famosos: O pistoleiro, Big Pharma

LOVE MARK

"Por um mundo melhor"

Uma empresa recente, também americana. Surgiu no "Hero Boom" de 2016, onde várias empresas do ramo de heróis foram criadas. A Love Mark se destaca pela forte presença midiática.

Heróis famosos: Mark "Starboy" Webber, Guardiã

A LIGA DO EQUILÍBRIO

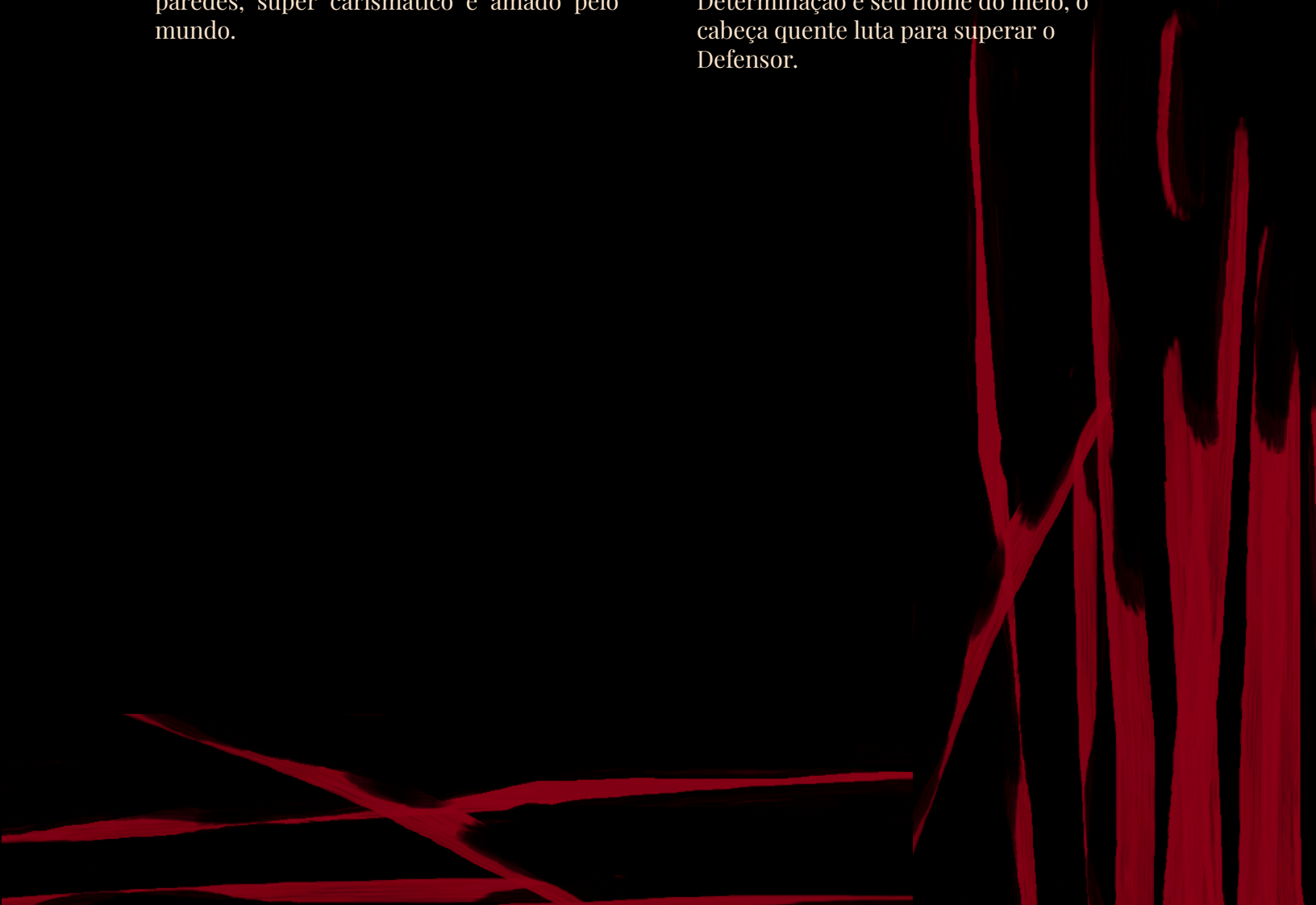
A liga do equilíbrio é um grupo de heróis de diferentes empresas, conhecidos como os mais fortes heróis do mundo. Eles são um grupo de 6 super heróis que atuam em conjunto contra os maiores vilões e ameaças do mundo.

DEFENSOR

O herói número 1, o símbolo da cultura de heróis, o herói mais forte da Atlas. Super rápido, super forte, voa, vê através das paredes, super carismático e amado pelo mundo.

COMBO

O herói número 2, luta com uma proeza sem igual, tem o poder do aquecimento, quanto mais luta mais forte se torna. Determinação é seu nome do meio, o cabeça quente luta para superar o Defensor.



LOCOMOTIVA

O homem mais rápido do mundo, o antigo herói mais forte da Atlas. Ficou em atividade por 24 anos e se aposentou com 44 anos, o velocista mais rápido que já existiu. Quando no seu pico de aceleração podem ouvir o som de um trem passando por onde corre.

FERROCINEÍSTA

O herói mais forte da Coração Verde-Amarelo e patriarca da família Gun, misterioso e calculista, tem a capacidade de manipular o ferro e campos magnéticos. Alguns boatos dizem que ele tem métodos questionáveis de trabalho e que sua moral pode não ser tão brilhante quanto a de outros heróis. Heróis como Combo consideram que heróis como o Ferrocineísta são o problema da sociedade

GUARDIÃ

Apesar do pouco tempo no mercado, a Guardiã se tornou a herói mais influente nas mídias, ela tem todos os poderes do Defensor, menos o voo. Astuta, empoderada e militante.

SR. TEMPO

Um dos heróis mais velhos do mundo, com mais de 90 anos, ele atua a 40 anos na Atlas, sendo um dos primeiros com registro contratual. Com poderes de manipulação e previsão temporal, alguns argumentam que o Sr. Tempo poderia ser o número 1 se quisesse. Sr Tempo guarda grandes segredos sobre a realidade.

HAMILTON

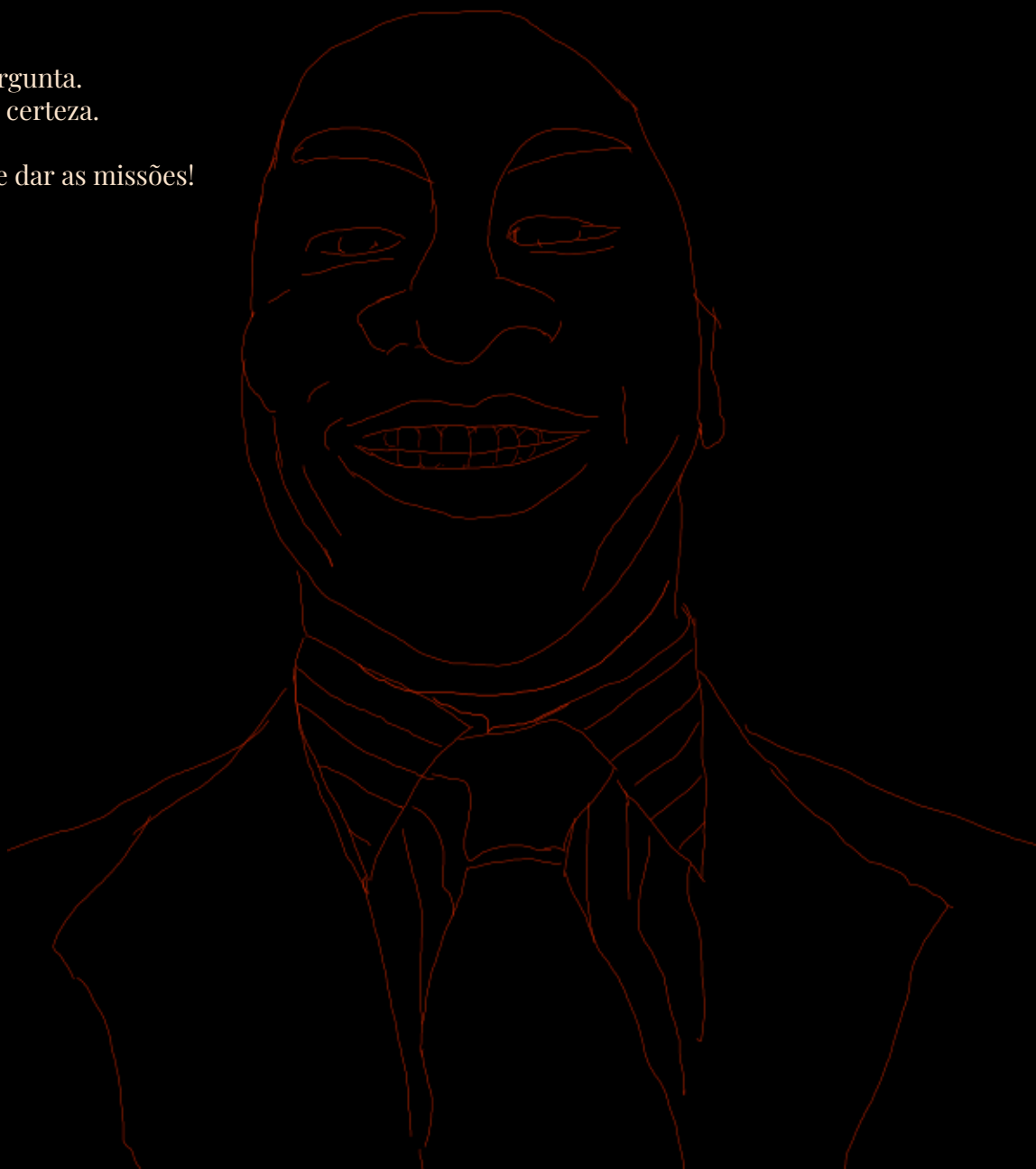
Não é um cara qualquer!

O diretor de marketing da Atlas, Hamilton Ribeiro. Uma figura questionável, por trás de seu icônico sorriso Hamilton esconde seu real trabalho, a limpeza das ruas. Um herói saiu de controle? Chama o Hamilton pra resolver! Um vilão surgiu e você não quer que saibam? Chama o Hamilton! Os heróis estão enlouquecendo sem motivo aparente? Adivinha? HAMILTON!

Hamilton lidera a força tarefa de contenção de heróis por de baixo dos panos, para o público (e o STF) ele é apenas o diretor de marketing da Atlas, mas na realidade ele faz os trabalhos sujos das empresas, muitas vezes com métodos questionáveis e membros mais questionáveis ainda.

Se isso é legal? Boa pergunta.
Se ele paga bem? Com certeza.

Esse é o cara que vai te dar as missões!



HERÓIS FAMOSOS

MONTE CARLO

O décimo quarto herói no ranking mundial, o membro dos amigos da fauna é um elefante enorme e extremamente poderoso, sua arma de escolha é uma katana estupidamente pesada de quase dois metros, o gigante gentil é uma ameaça com seu corte focado, sendo capaz de cortar arenas inteiras (e tudo que estiver no meio). O real poder de Monte Carlo é seu arsenal de itens amaldiçoados, com preparo Monte Carlo é um dos seres mais fortes do planeta.

PLATINA

O homem mais lindo do mundo além de sua beleza possui uma resistência sem igual, capaz de transformar seu corpo em platina, o Platina tem uma maestria sobre seu poder como nenhum outro. Ele é o quinto herói no ranking mundial, e ele é absolutamente lindo.

REVERENDO JOSIAS

Não deixe a batina te confundir, esse reverendo vampiro **absolutamente** vai te encher de porrada. O padre mais forte do mundo, ele se considera primeiro um homem da fé e depois um herói. De tempos em tempos ele prega para seus fiéis.

PATRULHEIRO DE FERRO

Um robô extremamente resistente que não se importa muito com a opinião popular a sua volta, seu estilo meio rock não é atoa, você não quer ter que bater de frente contra esse punhado de chumbo

MARK WEBBER

O garoto prodígio, o azarão do Kentucky, o menino de ouro, o “Starboy”. Mark Webber é excelente em inúmeras coisas, ele é um prodígio em artes marciais, é o segundo telepata mais poderoso do mundo e um forte candidato a se tornar o próximo membro da LIga do Equilíbrio. Ele é o terceiro herói mais influente nas redes, o segundo melhor lutador de boxe do mundo, dançarino de balé... E depois de mais 230 títulos, o oitavo herói no ranking mundial

HYDRO

O senhor da água era um forte candidato a se tornar um membro chave da Liga do Equilíbrio durante seus dias de herói, mas por conta própria optou por não assumir a posição, com podereses de hidrocinese, super força, super resistência e uma liberdade sem igual na água, Hydro é um ícone da era de ouro dos heróis.

RICK BALBOA

O macaco gente boa, ou auto proclamado herói do povo e rival do Combo é um herói iniciante com o poder de foco, semelhante ou de Combo, porém mais fraco. Rick é um humano meio macaco que luta boxe e tenta lutar contra o sistema sendo o melhor herói que pode.

DR. KLAUS BOHR

O cientista louco é um herói que apesar de sua pouca presença em missões transformou o mundo através de seus experimentos com implantes cibernéticos e desenvolvimento de drogas poderosas.

B4-LU BURGUERBERG

B4-lu (ou Balu) é uma unidade de proteção criada pelo Maquinista que foi extraviado no Kentucky e modificado por moradores da região para se tornar um jogador de baseball. Sua extrema resistência o tornou um ótimo herói defensivo, o robô de bom coração fazia parte da mesma equipe de Rick Balboa antes de entrar para a Atlas.

HOMIJO

André Reges PINTO ou Murasakibara Nakamoto é um homem emotivo que luta contra o crime para suprir sua necessidade de causar violência, e para garantir um futuro estável para sua noiva Emi. Homijo é seu nome de herói pelo seu costume de usar seu poder para fazer pessoas se mijarem.

MARCO AURÉLIO

Marco Aurélio é um enorme homem, com mais de 150 kg e 1.90 de altura, ele é praticamente uma parede de carne ambulante. Seus poderes se mostraram pela primeira vez em sua adolescência, quando sua mãe o abraçou levemente e quebrou 5 costelas dele. Desde que Marco compreendeu seu poder ele decidiu “tirar uma nota em cima desses vilões fracotes”.

ALEX PEREIRA

Alex Pereira é um homem extremamente tímido e ansioso, ele descobriu sua afinidade à magia cedo e começou a treinar para enfrentar o crime. Com sua magia de correntes Alex entrou para o programa de novatos na Atlas, fazendo parte da equipe de Rick Balboa, Kazuki, Homijo e Marco Aurélio.

DRUIDA

Diana é primeiro uma super modelo e segundo uma super heroína, a jovem conquistou o mundo com sua beleza, a encantadora prodígio atua como uma heroína desde sua adolescência, seus poderes de transformação animal possibilitam uma série de recursos em seu arsenal heróico e ela os utiliza com muito orgulho, até promovendo suas sessões fotográficas, após sua popularidade em um salvamento público Monte Carlo a convidou para estagiar nos Guerreiros da Fauna.

DUPLICARLA

Carla Monteiro é uma heroína aposentada, sua atuação nos anos 90 eram promissoras, porém depois de um acidente misterioso Carla e seu irmão nunca mais foram vistos. Boatos dizem que ela pode replicar qualquer pessoa que ela já viu, outros boatos dizem que ela está viva na UltraFerrovia.

MULTIPLICARLOS

Carlos Monteiro é o irmão mais novo da heroína Duplicarla, ele atuou nos anos 90 como herói de apoio, seus poderes consistem na produção de clones dele mesmo, apesar de não ser capaz de replicar seus itens. O paradeiro de Carlos é um mistério.

KAZUKI

Kazuki é um jovem extremamente habilidoso, sendo pupilo e filho adotivo do grandioso Monte Carlo ele divide semelhantes capacidades de luta, e com si carrega uma katana amaldiçoada

REBOTE

Rebote é um ex segurança de balada que se tornou herói em meio período para complementar sua renda, seus poderes de absorção de impacto se mostraram úteis em diversos casos, porém, após uma missão traumática Rebote larga a vida de herói e passa a trabalhar em CLT com o Garoto Ajuda

FAUSTO

Fausto é um herói contratado por Hamilton depois dele ver o braço “irado” dele. Fausto foi preso por uma série de assassinatos, sua mente é insana e sua única amiga é a barata Gertrudes que anda em seu ombro. Fausto busca por liberdade e aceitação, apesar de seu braço parasita.

DEMITRIUS WESLEY JOHNSON

Demitrius é um homem que perdeu tudo, suas memórias foram apagadas e tudo que ele lembra é um nome Brainwave. Ele desde que acordou busca a verdade por trás de seu passado e esquecimento misterioso, junto de B4-LU e o Pistoleiro Demitrius compunha parte do primeiro grupo de Rick Balboa.

PISTOLEIRO

O Pistoleiro é um mercenário contratado por Hamilton para compor grupos em missões de assassinato e infiltração, com sua habilidade de enxergar o futuro o Pistoleiro é capaz de realizar tiros que nenhum outro conseguiria, dentre seus feitos estão acertar o Locomotiva depois de ser desacelerado e acertar um tiro no Combo levemente aquecido.

GUSTAVO BIZANTINO

Gustavo é uma unidade cibernética criada pelo Maquinista, junto de seu galo robô Garlock. Gustavo é um hábil combatente e atirador, tendo uma vez causado danos severos a vilões de alto calibre como Magma Joebilly e o Panteão.

JOHN GUN

John “Marksman” Gun é um hábil atirador da linhagem Gun, seus poderes magnéticos não são completamente desenvolvidos como parte da família, porém, sua habilidade com armas talvez seja a mais desenvolvida no ramo. Seus poderes são limitados, mas com criatividade John é capaz de superar esses obstáculos.

COISA RÁPIDA E LOGO ALI

Coisa Rápida e Logo Ali são dois heróis parceiros que compõem a Atlas, Coisa Rápida é um velocista e Logo Ali pode criar portais, junto de John Gun eles formam a equipe de proteção da torre da Atlas enquanto os figurões não estão.

O MAQUINISTA

O homem mais inteligente do mundo, Maquinista fez seu nome como gênio sem possuir nenhum super poder. O gênio ultra capitalista desenvolveu tecnologias revolucionárias e se tornou o décimo quinto no ranking mundial, alguns de seus robôs são heróis por conta própria, porém de longe seu maior feito é a **Ultra-Ferrovia.**

GAROTO AJUDA

O melhor super ajudante do mundo, ou ao menos o mais esforçado. Garoto ajuda é um herói de apoio que constantemente se dispõe a ajudar quem for, não há problema pequeno demais para o Garoto Ajuda.

LA MORDEDURA DE DIOS

La mordedura de dios é um herói mexicano lutador de luta livre, seu rosto nunca foi visto e seu poder é desconhecido. Ele é um homem de 2.47m e 50 kg, mas com uma mordida extremamente poderosa, seu estilo de luta é brutal e... PERAÍ! É O BIG PHARMA!

BIG PHARMA

Antonio Victor Delacruz é um homem mexicano que possui um plano. E ele fará o que for necessário para realizar esse plano. Sua determinação rivaliza com a de Combo, e ele não irá parar até completar seu plano, sua voz extremamente grossa tomou os ouvidos dos eleitores americanos quando ele se elegeu como senador no Texas, com sua campanha Armstrong.

RADIANTE

Um ícone do heroísmo brasileiro, por sua causa o Brasil possui uma das maiores empresas de herói do mundo. Seu poder é o de disparar rajadas energéticas pelos olhos de holofote que possui, necessitando de pedras radioativas para energizar, porém o herói também se mostrou um exímio lutador, sendo o mestre do Combo. Quanto mais radiação absorve mais forte o radiante se torna.

ESCAVADOR

O herói subterrâneo é um dos mais queridos pelo público, mesmo que raramente seja visto em combate. Sua natureza é auxiliadora, porém isso não o impediu de escalar os rankings até onde chegou. Muitas vezes o Escavador trabalhou ao lado do Radiante para formar uma dupla poderosa.

MAIS MUSCULOSO

O herói fisiculturista é uma sensação entre o público, além de seu corpo extremamente estético e carisma surreal, o Mais Musculoso é capaz de carregar um poderoso golpe enquanto contrai seus músculos lindos.

EL TORO

O herói mais forte da Argentina, El Toro é um poderoso lutador corpo a corpo, sua imensa força vem de seu corpo de touro poderoso, ele se tornou o terceiro no ranking mundial. Sua posição alta no ranking mundial dos heróis é um orgulho imenso em sua terra natal. El Toro é um espécime raríssimo, além de antropomorfo ele possui poderes, e seus poderes ainda são mágicos, com essa genética abençoada e trabalho duro ele alcançou sua posição atual.

O RANKING MUNDIAL DE HERÓIS

1- Defensor
2- Combo
3- El Toro
4-Sr. Tempo
5- Platina
6- Uber Mantch
7- Guardiã
8- Mark Webber
9- Raymond Diamond
10- Ferrocineísta
11- Passajero Fantasma
12- Jester Chavo
13- Monte Carlo
14- Houdini
15- O Maquinista

VILOFRENIA

Os caras *maus* maus

Em um mundo super como de herofrenia, evidentemente algumas maçãs podres também existiriam, ou alguns caminhões de maçãs podres. De qualquer forma, sendo um herói honesto ou não, esses são os caras que vão querer te encher de sopapo!

MAGMA JOEBILLY

Abençoado tanto com poderes de magma quanto sendo antropomorfo, esse centauro texano não vai deixar barato qualquer pé rapado entrar na sua zona sem pagar o que lhe deve. Membro da organização criminosa “A família”, ele é um dos poucos que batem de frente com o azarão do Kentucky, Mark Webber.

O PANTEÃO

Um anti-herói extremamente apto fisicamente, com poderes diversos, o Panteão encarna sua força do momento. Um guerreiro respeitável e brutal, poucos entraram em seu caminho e saíram inteiros.

DEATHLOCKJAW GRAVES

Graves é um homem destruído por dentro e por fora, nascido de família pobre, seus pais agarraram a oportunidade de trabalhar no reparo da Ultraferrovia, mas eles não sabiam que estavam fazendo parte do nascimento do Buraco. Graves tornou-se homem dentro dos vagões do Buraco, seu corpo lentamente se transformando em uma amálgama de drogas e biotecnologia.

EARTHBOUND KRAVEN

Kraven era um mergulhador de sucesso, trabalhando no navio do Capitão, ele fez uma pequena fortuna com expedições marítimas e submersas, porém em sua última exploração ele encontrou o que não deveria, existia toda uma verdade que ele não compreendia sobre esse mundo, artefatos poderosos e misteriosos, todos prontos para serem coletados e fazer uma fortuna. Junto de Graves, Kraven faz parte do bando principal de Magma Joebilly.

O URUBU

Quem deixou esse cara entrar aqui?

O urubu é um dos, se não **o** vilão mais fraco do mundo. Ele é um homem meio urubu que tem uma péssima sorte e um hábito de ser inconveniente nos piores momentos

BRAINWAVE

Um ex herói que enlouqueceu e passou a abusar de drogas de desempenho para se tornar mais poderoso do que realmente é. Após sua "aposentadoria" Brainwave usa seus poderes de telepatia e controle mental para criar arenas de heróis controlados.

KRAKATOA

O rei das explosões é um vilão antigo, extremamente capaz e com um potencial de destruição único. Sua força vem de seus poderes e conhecimentos explosivos, ele não é o rei à toa.

MULTIDIMENSIONAL

Multidimensional é um ex-herói que depois de ser morto por Rick Balboa retorna de forma misteriosa, criando um cataclisma mundial. Muitos questionam seu retorno, alguns teorizam que sua habilidade de criar portais talvez se extenda a criar portais entre universos.

VENTANIA

O Ventania é um mercenário afiliado a **Wesley**, vindo de uma família extensa de mercenários famosos que dividem o mesmo título, Ventania sente uma necessidade constante de se provar como durão. Sua mãe foi a lendária Grandiosa Ventania, uma heroína que rivalizava com o top 15 em sua época.

ADITIVADO

Aditivado é um ex-herói que enlouqueceu após ser preso junto de Hydro, o tempo aprisionado junto do estigma de herói secundário enlouqueceram a cabeça de Aditivado, assim, o herói das chamas perdeu controle

POPPA RUSSK

Poppa Russk (lê-se papa russk) é um mafioso poderoso que fez seu nome nas ruas dizimando gangsters e trombadinhas do seu território, apesar de seus 2,13 metros e 200 kg Poppa é um homem bastante ágil e furtivo, seu poder de transformação em poeira o auxilia em seus atos de violência e seus acessos de fúria incontrolável.

VICTOR ABERRAÇÃO

Victor nunca foi a criança mais brilhante da classe, apesar de seu grande porte físico, seu cérebro não se desenvolveu na mesma velocidade, e sua irmã Contorcionista Vitória não iria perder a oportunidade de ter um touro que segue suas ordens. Victor morreria por sua irmã, e esse no fim foi o que levou a sua morte nas mãos de Homijo.

CONTORCIONISTA VITÓRIA

Com poderes de embaralhamento mental Vitória fez seu nome como uma vilã, em suas operações ela é o cérebro e seu irmão Victor são os músculos. Vitória possui habilidades físicas grotescas, o que gerou seu título de vilã.

TRAVIS

Travis, muito mais do que um vilão, é um homem simples, um homem brilhante que infelizmente deixa a vaidade do crime apagar seu potencial brilhante. Travis não gosta de violência e nem aprecia o processo das missões, muitas vezes se vê em arrependimento sobre suas escolhas, mas não consegue evitar o caminho fácil do crime

PEÇONHA

Peçonha talvez seja um dos primeiros meta humanos do mundo, seus poderes começaram a se desenvolver durante a segunda guerra mundial, da forma mais infeliz possível Peçonha descobriu que gases não o feriam. Sua dor nunca foi superada, Peçonha nunca conseguiu escapar dos pesadelos que viveu em sua juventude.

O AFILIADO DA OVELHA

O Afiliado da Ovelha é um sábio africano, seus métodos são desconhecidos e sua magia é única, mesmo entre os conhecedores do caminho. O Afiliado da Ovelha carrega com si todo o conhecimento do que se foi, um arquiteto de sonhos, ele esculpe a realidade e enxerga entre as linhas, ele unicamente compreende uma fração de o que é WESLEY. Desde seu encontro, o Afiliado da Ovelha passou a cooperar com o homem por trás da máscara. Dizem que ele é imortal, dizem que ele nunca se cansa, dizem que ele nunca se cansará, dizem que ele sabe. Enfrentar o Afiliado da Ovelha implica em custos irreversíveis para a realidade.

ROBERTO

Com poderes de eletricidade e absorção de energia, Roberto tem um potencial dormente grandioso, quando totalmente energizado com uma usina hidroelétrica ele foi capaz de aguentar alguns segundos contra o Defensor.

SEBASTIÃO COP-IV

Uma unidade de combate operacional não finalizada pelo homem mais inteligente do mundo, o Maquinista. Ele se tornou violento e não responsivo às ordens do seu criador, então tornou-se líder do grupo conhecido como os Neuromaníacos.

BIG THOMAS

Um homem rinoceronte repleto de ódio. Com sua força física brutal e potencial de agressão, ele é o único vilão que rivaliza o Combo.

O MONTE DOS MIL

Esse é um grupo formado por mil vilões comicamente fracos, como o Homem caneta, o João lapiseira e a Mulher garrafa. Juntos eles têm alguma força, nem que seja de voto.

WESLEY

Você não fode com o Wesley

Wesley é o vilão mais misterioso do Heroverso, seus planos são desconhecidos e seu potencial assustador. Ele é a maior mente vilanesca de todas, a maioria não sabe de sua existência, outros acham que é só uma lenda. Não há relatos de pessoas que já o viram, menos ainda de algum plano que não aconteceu como devia.

Os maiores, mais ousados e insanos planos que dão certo sempre são projetados pela mente de Wesley, rapidamente o ditado de “não se fode com o Wesley” se espalhou pelo submundo vilanesco, o medo que ele exala até nos próprios criminosos é algo sem igual.

Existe uma verdade assustadora sobre **Wesley.**

Alguns dizem que ele é mais ancião do que pensam, até que ele [REDIGIDO]

PERSONAGENS

Criando um super herói

Neste capítulo iremos falar sobre a **sua** importância nesse mundo, e como se expressa seu personagem em números!

Ao longo do capítulo aprenderemos como criar uma **ficha** em Herofrenia.

De zero à herói

Vida:100pv

Atributos: 5

Talentos:15

Carga: 5+força

Movimento: 3m+velocidade

Em seguida distribua seus pontos entre os atributos

Super Força

O quão fisicamente forte você é, usado para ataques com armas físicas e manobras marciais, também aumenta sua capacidade de carga

Super velocidade

O quão rápido você é, usado como destreza e mira também, aumenta seu movimento padrão.

Poder

O quão bem desenvolvido é seu super poder, usado nas rolagens envolvendo usar ou resistir a poderes.

Intelecto

O quão intelectualmente desenvolvido você é, usado em testes de conhecimento. Pontos em intelecto dão mais 2 pontos em talento.

Imortalidade

O quão resistente você é, e o quanto seu corpo aguenta, correr, nadar, aguentar fome, resistir a venenos, todos usam imortalidade. Cada ponto em imortalidade da 25 Pv

Popularidade

O quão carismático você é, o quanto o público te ama e o quanto você convence as pessoas. Pontos em popularidade te dão mais 2 para distribuir entre carisma e ciências sociais

Após distribuir seus pontos de atributo e definir sua vida, distribua os pontos de talento

Talentos rolados com força

Combate, Atletismo

Talentos rolados com velocidade

Armaria, Combate, Reflexo, Crime, Percepção

Talentos rolados com poder

Utilização de poder

Talentos rolados com intelecto

Ciências, Conhecimento, Percepção, Pilotagem

Talentos rolados com popularidade

Carisma, Ciências sociais, Pilotagem

Talentos rolados com imortalidade

Atletismo

Armaria: seu conhecimento sobre armas e sua mira

Atletismo: sua capacidade física e resistência, atlética, corridas e piruetas

Carisma: seu poder de convencimento, sedução e intimidação, sua gostabilidade

Ciências: seu conhecimento sobre medicina, ciências da natureza, física, matemática, utilização de computadores

Ciências Sociais: seu conhecimento sobre psicologia, sociologia, geografia e atualidades

Combate: sua habilidade de luta corpo a corpo, com ou sem armas brancas

Conhecimento: seu conhecimento geral, fatos curiosos, entendimento de coisas específicas, seu diploma na faculdade da vida

Crime: seu conhecimento sobre o mundo do crime e quão furtivo você é

Percepção: quão perceptivo você é, audição, visão, tato, paladar, é o teste usado contra crime

Pilotagem: quão bem você pilota automóveis, ou navios, ou qualquer coisa que não sejam pernas

Reflexo: o quão rápido consegue reagir às coisas ao seu redor, pode ser usado como uma reação para aumentar sua defesa (CA)

Utilização de poder: o quão bem você sabe utilizar seus poderes, é o teste de acerto para poderes em combate

HABILIDADES

O que te faz único?

As habilidades são o que tornam os super em heróis de verdade, formam o arsenal de tramoias que você pode tramar contra seus adversários durante combates, e dependendo, fora deles. Um bom conjunto de habilidades é o que separa os medíocres dos super.

Seja na base da conversa ou do sopapo, ser fluente nas suas habilidades pode ser o que separa a vida e a morte. Pense bem no que seu personagem quer fazer nesse heromundo.

Escolha duas habilidades para seu primeiro nível

Minha Malvada Favorita:

Sua arma se torna especial para você, ela perde 1 de carga e seu crítico melhora em 1 (de 20 vai para 19, por exemplo), além disso, uma vez a cada 4 rodadas ela dá 3d de dano a mais

Braços demais:

Você pode gastar sua ação de movimento e reação para realizar mais uma ação padrão

Médico de guerrilha:

Você pode gastar 20 pontos de vida para aumentar sua próxima cura em 1d

Se vira aí:

Uma vez por combate você pode improvisar um kit médico se passar em um teste de ciências dificuldade 15

Silencioso e letal:

Quando furtivo seu crítico melhora em 1 e seu primeiro ataque causa mais 3d de dano

Bizarramente horizontal:

Quando em uma distância grandiosa seu crítico melhora em 2 e se torna x3

Copião:

Uma vez a cada 5 rodadas você pode rolar um teste somando o valor de um aliado consentindo

Artista marcial:

Você pode obter essa habilidade mais de uma vez. Com a habilidade você ganha um dos bônus a seguir:

Punhos furiosos: seu corpo se torna um tipo de arma (que não seja estupidamente pesada)

Greco-robro: você pode realizar um teste de força+combate para derrubar um alvo, o alvo também rola um teste de força com combate, o maior valor ganha, sele passar nada acontece

Capacidade violenta sem igual: você pode subir a categoria de qualquer arma em 1, desde que não a torne estupidamente pesada

Bater até morrer:

Contra alvos caídos, agarrados, desmaiados ou incapacitados você pode realizar um ataque extra

Hostil e feroz:

Você recebe mais uma reação e +5 para contra atacar

Olhos bem abertos:

Você ganha +5 em percepção e iniciativa

Como as sombras:

Você pode gastar sua reação e movimento para permanecer furtivo após um ataque

Eu conheço um cara:

Uma vez por sessão você pode acionar um contato seu e receber +10 em um teste de talento

Amor suicida:

Você pode receber metade do dano de um aliado se for previnir que ele caia morrendo

WIIIUUUU WIIIIUUU:

Uma vez a cada 4 rodadas curar um aliado se torna ação de movimento

Perdeu alguma coisa aqui?

Uma vez a cada 2 rodadas você pode desafiar um alvo a te atacar, você ganha +2 de CA e +3 de rigidez

O que ele parece?

Uma vez por combate quando um aliado for levar um ataque massivo você pode entregar seu CA à ele

Arena preferida:

Você tem um tipo preferido de locais de combate, embaixo da água, voando, em terreno íngreme, em ruas asfaltadas, vulcões e montanhas ou na casa da avó do Combo, onde quiser. Quando você estiver lutando na sua arena de preferência você recebe +3 de acerto, +3 rigidez e 1d de vantagem em testes relacionados a combate.

Amigo do Tonhão:

Você domina o conhecimento sobre proteção, podendo carregar uma modificação de armadura sem peso ou uma modificação de arma gratuita.

Atacante inconsequente:

Você se torna capaz de realizar um ataque extra por rodada, porém seu segundo ataque é rolado com apenas metade de seus dados, em caso de uma falha crítica, o dano cairá sobre um aliado.

Deixa pra depois:

Quando um ataque for te deixar no estado de morrendo você pode ao invés receber 30 pv temporários, porém após o combate você cai morrendo com um teste de dificuldade 30. A habilidade pode não ser usada, e seu uso é único por combate.

Rebote:

Quando atacado, você recebe um novo tipo de reação, o rebote. O rebote é um teste de combate seu contra o do adversário, quem ganhar causa um ataque próprio.

Toda forma de violência:

Ao assumir esta habilidade você faz uma escolha, contra um tipo de inimigo (Humanoide, antropomorfo ou inanimado) você causa mais 1d de dano e tem o crìtico melhorado em 2.

Reflexo apurado:

Você é capaz de reagir a ataques à distância com reflexo, podendo desviar, bloquear ou contra atacar ataques de arma de fogo.

Linguagem de rua:

Você é fluente em uma linguagem desconhecida pela população comum, apenas outros personagens com a habilidade de rua podem compreender o que você fala quando utiliza essa habilidade.

Codificar:

Com esta habilidade você passa a ser capaz de codificar ou decifrar mensagens codificadas por outros usuários desta habilidade, ambos com um teste de crime com intelecto.

O capitão mandou:

Você pode controlar o campo de batalha, realizando uma análise tática que lhe concede um dos benefícios:

No seu turno comandar um aliado consentido a atacar;
+5 de acerto no próximo ataque;
+2d de dano no próximo ataque.

Ataque violento:

Uma vez a cada 5 rodadas você pode realizar um ataque especial dobrando seu bônus de dano e somando +2d

Esforço pra porra:

Uma vez por combate durante seu turno todas as curas tem valor máximo e tiram de morrendo

Assassinato compulsivo:

Quando estiver com 30 pv ou menos, melhore seu crítico em 5 e ganhe mais uma ação padrão.

Tiranossauro imparável:

Uma vez por combate, por 4 rodadas ganhe 5 de CA e a cada 20 de dano recebido após ativar receba 1 de rigidez

Cabeça dura:

Para cada 100 de dano recebido ganhe 5 de rigidez

Obsessor:

Atacar o mesmo inimigo por 3 rodadas faz com que você passe a dar mais 2d de dano contra ele

A melhor defesa:

Perca sua reação e 5 de CA e ganhe mais uma ação padrão

SUPER PODERES

O quê? Você lê quadrinhos pelas críticas?

Em um mundo super poderoso, os diversos poderes são sua assinatura como herói, a criatividade pode te levar longe, dentro e fora do RPG. Um poder criativo e divertido pode ser a diferença entre amar jogar uma sessão de Herofrenia e odiar. Aqui apresentamos algumas opções, apesar de aconselharmos fortemente a criação dos próprios poderes e ideias.

Quando se trata de poderes é sempre importante lembrar que com grandes poderes vem grandes... consequências legais, então é importante saber equilibrar alguns fatores como dano por rodada, versatilidade, utilidade e acima de tudo, diversão para a mesa.

Diversão?

Sim! Talvez o fator mais importante da lista, talvez esse seus olhos laser matem o Defensor em 1 segundo, mas se todos estão de acordo com isso, quem se importa? É importante que esteja claro para todos, e equilibrado entre jogadores, ninguém gosta de ter favoritos, mas se todos estão de acordo, não faz mal quebrar uma ou duas regras, copiar poderes de heróis, criar os seus próprios ou mudar um da lista para adaptar ao seu personagem é totalmente seu direito!
Esse é um manual base para a criação de habilidades, mas não sinta-se preso a estas regras!

Visão de calor:

Seus olhos produzem um raio de calor poderoso, você passa a ter um ataque especial com eles usando poder+utilização de poder que causa 2d10+15 de dano

Em níveis mais altos, seu raio se torna mais poderoso causando 3d20+15 de dano, ou dando duas rajadas de 1d10+10 de dano

Fator de cura:

Você tem um poder raro de cura acelerada, a cada 3 rodadas você pode curar 2d10+10 de vida

Em níveis mais altos, você se torna capaz de uma vez por sessão regenerar metade da sua vida quando fosse cair em morrendo

Telecinese:

Você é capaz de mover objetos com a sua mente, com esse poder você pode usar seu poder para agarrar um alvo ou atirar objetos médios causando 1d12+10 de dano

Em níveis mais altos, você passa a poder prender alvos ou atirar objetos maiores causando 2d10+20 de dano

Telepatia:

Você é capaz de controlar e ler mentes, em combate você pode fazer uma ação com um alvo que falhar um teste de dificuldade 15 de conhecimento ou ler seus pensamentos, podendo dar +5 de CA para um aliado.
Em níveis mais altos, seu teste se torna de dificuldade 25 e além do CA você dá +5 de acerto para o próximo ataque

Controle elemental:

Por magia ou mutação, você tem capacidade de controlar elementos, podendo atacar com fogo causando 2d12 de dano, se movimentar o dobro de seu movimento com ar, agarrar inimigos com água ou criar uma armadura de 3CA com terra

Em níveis mais altos seu fogo causa queimaduras de 1d8 por 4 rodadas, você ganha mais um movimento com ar, mais uma reação com a água e mais 4 de rigidez com a terra

Velocista:

Sua super velocidade é realmente acima da média, com seu poder você tem o dobro de movimento e 2 ações padrões por rodada

Em níveis mais altos, você recebe mais 1 reação ações de movimento se tornam ações livre

Vislumbre do futuro:

Você consegue ver pouco tempo no futuro, te dando utilização de poder+armaria/combate no próximo ataque

Em níveis mais altos, a cada 5 rodadas você pode dar um acerto garantido

Condensação de poder:

Você tem o poder de carregar um ataque especial, para cada turno seu carregando esse ataque você causa mais 1d+20 de dano

Em níveis mais altos, para cada sucesso acima de 10 no seu teste de poder/força/velocidade você adiciona 1d de dano

Metamorfose:

Você é capaz de alternar entre sua forma comum e uma forma especial, para sua forma especial você pode escolher apenas um dos seguintes bônus:

Forma monstruosa: você recebe +5 de força e imortalidade, assim como 50 pv, porém seu intelecto e popularidade diminuem em -6 e você é obrigado a atacar em toda rodada, mesmo se houverem apenas aliados ao seu redor.

Forma animal: você recebe +5 em um talento enquanto estiver transformado no animal, desde que seja coerente, você pode alternar entre animais e sua forma verdadeira quando desejar.

Forma da água: você se torna capaz de se tornar qualquer estado da água (líquido, gasoso ou sólido), se tornando intangível a ataques comuns, ou em forma gélida, recebendo +3 de CA.

Em níveis mais altos, você pode escolher entre melhorar sua forma ou adquirir outra forma.

Familiar:

Ao seu lado sempre te acompanha seu familiar, um animal ou construto que te segue e te auxilia durante combates. O familiar possui 50 pv e tem 15 CA, você monta a ficha dele distribuindo 6 pontos de atributo e ele tem 5 em percepção e combate. Ele é capaz de trazer itens até você, atacar causando 1d10 de dano ou auxiliar em testes de percepção. Se você levar um ataque brutal, pode realizar uma reação especial para comandar seu familiar a tomar o ataque, porém o familiar morre no processo.

Em níveis mais altos, seu familiar passa a ter 100 pv, 20 CA e pode realizar testes de força para agarrar inimigos.

Imortalidade:

Você se torna imortal, o que não significa que você é invencível, quando você cai a 0 pv você retorna na próxima rodada com 10 pv, se morrer 3 vezes no mesmo combate, você cai em coma, só acordando ao final do combate. Você ainda pode ser desmaiado, preso, imobilizado, petrificado e qualquer outro efeito negativo.

Em níveis mais altos, você retorna com 30 pv e pode morrer 4 vezes no mesmo combate.

Elasticidade:

Você é capaz de esticar seu corpo como uma forma de borracha, seus ataques físicos passam a ter alcance médio e você é capaz de realizar um ataque especial de imobilização enrolando seu corpo em um alvo, porém enquanto estiver imobilizando você não pode agir.

Em níveis mais altos, seus ataques passam a ter alcance longo e você pode agarrar (não imobilizar) dois alvos.

Invocador:

Você é um mestre de magias xamânicas, sendo capaz de invocar criaturas para te auxiliar. Suas invocações causam 2d8+5 de dano e podem atacar dois alvos, além disso, elas podem fazer uma ação sob comando seu, realizando um teste de talento com seu bônus. As invocações morrem ao primeiro ataque que recebem e seu ataque é realizado com poder+utilização de poder.

Em níveis mais altos, suas invocações passam a ser capazes de realizar um teste próprio para te tirar do estado de morrendo.

Controle elétrico:

Você se torna capaz de conduzir eletricidade, ataques te dão pontos de energia, com estes pontos você pode realizar as seguintes manobras especiais:

Corrente contínua: você gasta 3 pontos de energia e cria uma armadura elétrica por 2 rodadas, quando atacado ela retorna 1d10 de dano ao atacante

Mina elétrica: você gasta 2 pontos de energia e cria uma mina elétrica, quem a ativar fica desorientado, perdendo 5 de acerto

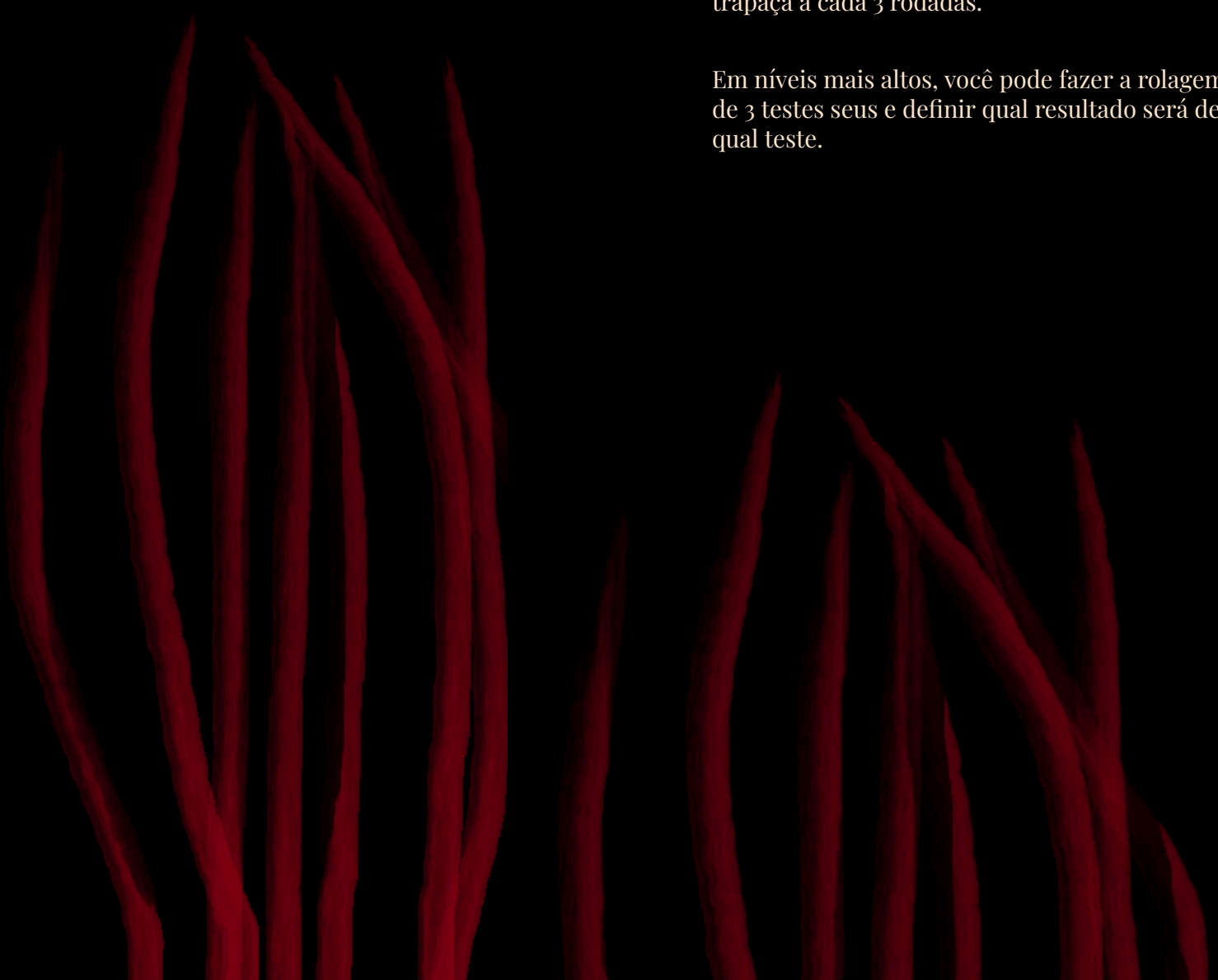
Desfibrilador reverso: você gasta 5 pontos de energia para causar um choque elétrico em um alvo, se ele falhar em um teste de imortalidade com atletismo de dificuldade 20 ele desmaia e perde 2 rodadas.

Em níveis mais altos, com 10 de energia você pode realizar um ataque especial que causa 3d20+10 de dano.

Magia Trapaceira:

Você tem a capacidade de realizar trapaças contra seus inimigos, como trocar a arma de dois inimigos entre si, re-rolar um ataque seu ou de um aliado ou re-rolar o teste de um inimigo. Você pode realizar apenas uma trapaça a cada 3 rodadas.

Em níveis mais altos, você pode fazer a rolagem de 3 testes seus e definir qual resultado será de qual teste.



Encantamento:

Através de magia ou beleza, você se torna capaz de encantar alvos, alvos encantados não irão te atacar e recebem -5 em testes para atacar um alvo que você definir. O encantamento é um teste de poder ou popularidade+ utilização de poder ou carisma e dura 2 rodadas.

Em níveis mais altos, seu encantamento se torna um efeito em área que afeta até 3 alvos e dura 2 rodadas.

Magia onírica:

Você carrega com si um saco com poeira mágica que deixa alvos sonolentos, alvos sonolentos perdem a reação e se novamente atingidos pela poeira dormem por uma rodada.

Em níveis mais altos, sua poeira se torna mais poderosa, ao atingir um alvo dormindo com mais poeira ele entra em coma, um estado em que ele só irá agir uma rodada após ser atacado.

Conserto milagroso:

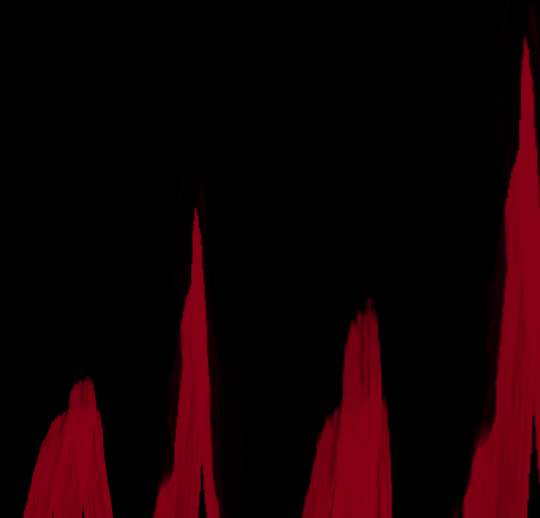
Você se torna capaz de consertar qualquer coisa, armas quebradas, itens, veículos ou terminais. Seu conserto requer um teste de intelecto ou poder+conhecimento ou utilização de poder.

Em níveis mais altos, você além de consertar se torna capaz de criar itens, sedativos levam uma rodada, kits médicos e armas leves levam 2 rodadas e armas pesadas ou morfina levam 4 rodadas.

Criar domínio:

Você tem o poder de acessar um domínio próprio, uma realidade de bolso onde pode armazenar itens equivalente a 10+poder de carga.

Em níveis mais altos, seu domínio passa a comportar 15+poder de carga e acessar um item dele se torna uma ação extra



Detectar:

Utilizando seu poder você se torna capaz de detectar mais do que seus sentidos permitem, você se torna capaz de sentir a verdade ou mentira de um alvo, detectar magia ou detectar poderes.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de auxiliar um alvo em combate, podendo revelar para ele a localização de um inimigo furtivo, se você passar no teste de percepção ou poder.

Natureza peçonhenta:

Você é capaz de produzir e expelir veneno, seu veneno causa 1d10 de dano por rodada até o alvo tomar antiveneno, você também pode envenenar itens ou armas.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de causar um veneno mais poderoso que causa 2d10+5 de dano por 5 rodadas ou até o alvo utilizar antiveneno.

Ilusão:

Você se torna capaz de criar ilusões, suas ilusões podem auxiliar em furtividade, dando +5 de crime, auxiliar em carisma dando +5 ou em enganação, projetar itens que não existem

Em níveis mais altos, você se torna capaz de criar clones falsos seus, para cada clone criado você recebe +2 de CA, cada clone é apagado com um ataque e eles sofrem os ataques que forem focados em você e errarem.

Controle de tamanho:

Você se torna capaz de alterar seu tamanho, ficando minúsculo recebendo +5 em furtividade e CA e sendo capaz de entrar em locais apertados mas com apenas 50 pv, ou ficando gigantesco, ganhando +5 de força e rigidez e sendo capaz de utilizar armas estupidamente pesadas mesmo sem o requisito de força.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de ficar menor ainda, sendo capaz de montar em formigas ou baratas com pilotagem, ou maior ainda, ganhando +7 de força e rigidez.

Aura letal:

Você possui uma presença assustadora, te dando +5 em testes de intimidação e causando 2d6 de dano em inimigos a alcance corpo a corpo de você.

Em níveis mais altos, inimigos intimidados por você recebem 2d de dano a mais. Intimidação é um teste de carisma+popularidade ou poder+utilização de poder, a dificuldade é decidida pelo mestre.

Controle de memórias:

Você é capaz de controlar as memórias das pessoas, podendo fazer elas esquecerem que te conhecem, te dando a possibilidade de tentar novamente testes de convencimento no alvo.

Em níveis mais altos, você se torna capaz de fazer o alvo esquecer quem são seus aliados em batalha, fazendo com que ele ataque o alvo mais próximo dele, independente de ser aliado ou inimigo. A dificuldade do teste é definida pelo Mestre.

Plágio:

Uma vez por sessão seu personagem pode utilizar seu poder, tendo uma visão mística sobre o futuro, em termos de jogo, você pode realizar uma pergunta de sim ou não que o mestre deve responder de forma honesta.
Em níveis mais altos, ao invés de uma vez por sessão você pode optar por utilizar uma vez por missão, e a pergunta não precisa ser respondida apenas com sim ou não.

Estilhaçar:

Seu poder é capaz de enfraquecer o corpo de alvos, os tornando rígidos e quebradiços. Alvos afetados recebem o efeito “frágil”, quando sob esse efeito o próximo ataque causa 4d de dano a mais. O efeito de fragilidade dura 3 rodadas, porém deixa de ser efetivo após ser atacado.

Em níveis mais altos, o alvo enquanto estiver frágil não pode reagir.

Palavra de ordem: Apodreça:

Você é capaz de utilizar um poder letal para alvos enfraquecidos, quando um alvo estiver com menos da metade de sua vida você pode utilizar a palavra de ordem para que seu decaimento se acelere, o alvo perde 3 de CA e acerto, assim como passa a ter o crítico piorado em 3.

Em níveis mais altos, o alvo apodrecido se torna mais frágil, todos que o atacam têm o crítico melhorado em 3.

Controle gravitacional:

Você se torna capaz de controlar o peso de objetos a sua volta, podendo transformar armas leves em médias, médias em pesadas e pesadas em estupidamente pesadas, assim como aumentar ou diminuir a carga de itens ao seu redor em até 5, no máximo um item por vez.

Em níveis mais altos, você pode tornar alvos pesados, dando o efeito de sobrecarregados ou deixar alvos leves, dando +3m de movimento.

Sensibilidade aflorada:

De tempos em tempos seu corpo se comunica com você, partes da sua mente dão sua opinião e ideias do que deveria fazer. Ao passar em um teste de poder+utilização de poder definido pelo mestre você recebe uma ideia vindo dessas vozes na sua cabeça.

Em níveis mais altos, eventualmente você receberá um calafrio, uma compreensão de coisas que não deveria naturalmente saber, a cidade se comunica com você através de pequenos sinais que só sua mente capta.

Absorção de energia:

Você é capaz de absorver diferentes tipos de energia, reduzindo o impacto dos danos recebidos, você tem uma reação especial para absorver ataques, reduzindo do dano sua rigidez+utilização de poder

Em níveis mais altos, você pode expelir o dano que absorveu de volta

Corpo adaptável:

Seu corpo é adaptado para todas as situações, em baixo da água você recebe respiração aquática, ao receber dano você ganha 2 de rigidez contra o tipo de dano pela rodada, ao cair de lugares altos você amortece sua queda

Em níveis mais altos, você pode ativamente adaptar seu corpo, podendo replicar a voz e aparência de outras pessoas ou receber 5 de rigidez contra um tipo de dano

Criação de matéria:

Você tem poderes para controlar moléculas, criando objetos inanimados, com esse poder você pode criar itens se passar em um teste definido pelo mestre à base da complexidade do item, podendo variar de 5 a 50

Em níveis mais altos, você passa a controlar pouco matéria orgânica, te dando a capacidade de tirar alvos de morrendo com poder+utilização de poder

Teletransporte:

Você pode se teletransportar em pequenas distâncias, com esse poder você ganha uma reação especial para redirecionar um ataque com alvo em você, a dificuldade é igual ao valor do ataque que receber

Em níveis mais altos, a dificuldade cai em 5 e seu teletransporte ganha uma área de atuação igual ao dobro de seu movimento.

Energizar:

Você se torna capaz de energizar objetos, fazendo com que eles causem mais 2d de dano a cada 2 rodadas ou explodam causando 1d10+10 de dano

Em níveis mais altos, seu dano bônus passa a ser 4d, ou 2d podendo ser usado toda rodada

Invisibilidade:

Você se torna capaz de ficar invisível por uma rodada, enquanto invisível você tem +10 de crime e vantagem

Em níveis mais altos, além do bônus em crime você ganha uma melhoria no crítico em 3

Controle magnético:

Você é capaz de controlar campos eletromagnéticos, criando campos de força de 50 de vida ou polarizando objetos, os atraindo ou repelindo 3m+poder

Em níveis mais altos, você passa a criar campos de força de vida 100 e pode colidir objetos metálicos em alvos, causando 1d20+5 de dano

Endurecimento:

Você tem a capacidade de endurecer seu corpo seu corpo, quando endurecido não pode atacar, mas ganha 5CA e 15 de rigidez

Em níveis mais altos, você pode se movimentar e ganhar apenas 3CA e 5 de rigidez, ou permanecer parado, ganhando 5CA e 25 de rigidez

Projeção de energia:

Você pode criar construtos de energia, podendo eles ser qualquer categoria de arma menos estupidamente pesada, mas dando 1d a mais de dano. Os ataques são rolados com poder+utilização de poder

Em níveis mais altos, você passa a poder criar armas estupidamente pesadas com o mesmo efeito de 1d a mais de dano

Voo:

Você recebe uma categoria especial de movimento, o voo. Ele é igual ao seu movimento+poder, quando voando, a cada 4m de altura você recebe 2CA

Em níveis mais altos, você recebe 3 CA em vez de 2 e pode se movimentar duas vezes

Congelamento:

Você tem a capacidade de congelar as coisas ao seu redor, tendo um ataque especial que causa 2d10 de dano e se o alvo falhar um teste de força/imortalidade/poder de dificuldade 15 ele fica congelado e perde a reação

Em níveis mais altos, você se torna capaz de esquiar em seu próprio gelo, ganhando +3 de movimento e seu teste passa a ser dificuldade 25

Super sentidos:

Você possui sentidos super aguçados, te tornando imune a cegueira, você também passa a ter +5 em percepção e iniciativa

Em níveis mais altos, seu bônus se torna +10 e você se torna imune a ataques furtivos

Clonagem:

Você se torna capaz de criar um clone seu, o clone tem 50 de vida e ataca com o seu poder+utilização de poder, ele tem as mesmas habilidades que você, mas não pode usar armas, seu dano é 1d12+5

Em níveis mais altos, você pode criar um clone que pode usar armas ou dois clones tradicionais

Absorção de poder:

Você é capaz de absorver os poderes de um alvo se passar em teste de dificuldade 20+utilização de poder do alvo, os poderes absorvidos são mais fracos

Em níveis mais altos, você pode absorver dois poderes ao mesmo tempo

Tecnomancia:

Você é capaz de controlar tecnologia, podendo fundir itens tecnológicos ao seu corpo para recuperar 1d20 de vida e receber suas propriedades (por exemplo o ataque de uma torreta ou a propulsão de um foguete)

Em níveis mais altos, você pode se fundir a dois itens tecnológicos e se torna capaz de hackear implantes, tornando eles ineficientes por 2 rodadas.

Criação de poderes

Self-service de porrada

O mais importante em Herofrenia é a liberdade e expressão, se nenhuma habilidade se encaixa na sua visão de personagem, crie uma! Acordos com o mestre podem ser feitos para habilidades e poderes únicos serem criados, porém neste capítulo oferecemos um pequeno sistema simplificado para a criação de poderes únicos. A aparência e funcionamento dos poderes cabe aos jogadores e mestre decidir, assim como qualquer outra peculiaridade que deseja adicionar, este livro nunca deve ser visto como um sistema de regras imutáveis! Se for de desejo da mesa os números podem ser modificados, talvez esta seja uma missão lendária para salvar o mundo e seu grupo precise de alguns dados a mais de dano ou qualquer outra modificação.

Todo personagem tem 70 pontos para gastar na criação de seu poder, e cada peculiaridade possui um custo, para cada nível o personagem tem 5 pontos, assim como para cada ponto no atributo "poder" o personagem ganha mais 5 pontos

Dado de dano ou cura:
D4: 0
D6: -20
D8: -30
D10: -40
D12: -50
D20: -65

Quantidade de dados
1: 0
2-3: -20
4-5: -30

Benefício:
Para cada +5 CA: -40
Para cada +5 Acerto: -35
Para cada reação extra: -20
Para cada ação extra: -60
Para cada aumento de atributo: -30
Para cada aumento de rigidez: -5

Maleífício:
Para cada -5 CA: -30
Para cada -5 Acerto: -35
Para cada perda de reação: -30
Para cada perda de ação: -65
Para cada redução de atributo: -15

Efeito extra:
Para cada rodada de dano contínuo: -60
Melhoria crítica: -35
Crítico ×3: -50

Distância:
Toque: +10
1-10m: 0
+10m: -40
Em área: -50

Dificuldade contra:
Para cada 5 de dificuldade: -20

Modo de uso:
Carregado por rodada: +20 para cada rodada
Ação completa: +10
Ação padrão: -5
Reação: -35
Ação livre: -70

CONDIÇÕES E RESTRIÇÕES

Só poder usado em um alvo agarrado/caído/imobilizado: +30

Só pode ser usado após uma habilidade específica: +35

Não pode ser usado no mesmo alvo mais de uma vez: +55

Só afeta o usuário: +20

Só pode ser usado em um alvo aleatório: +100

Só pode ser usado se o usuário tiver itens específicos: +30

Maldições e pactos

Coisa ruim

Existem forças maiores que nem a ciência pode mensurar, existem magias incompreensíveis de outros lugares, forças misteriosas que manipulam a realidade de Herofrenia, por bem ou por mal, elas existem. Deus, Diabo, mal, bem, não importa o que chamam, essas forças poderosas demonstram interesse em certos heróis e vilões, e com vontade o suficiente você pode retribuir esse interesse.

Pactos:

Força a um custo

Pacto com o rei Abaddon: Você passa a causar +3d de dano e seu crítico melhora em 2, no entanto, você passa a servir Abaddon, Abaddon requer um sacrifício por sessão e eventualmente pode exigir um sacrifício específico definido pelo mestre. Quebrar o pacto te causa 2 maldições.

Pacto com o Devorado: Você passa a recuperar vida passivamente, equivalente a 1d10 a cada 4 rodadas, no entanto você passa a servir o Devorado. O Devorado requer que todas suas finalizações em combates sejam feitas desarmado, não participar de combates ou propositalmente se conter nos ataques é considerado uma quebra de pacto. Quebrar o pacto te causa 3 maldições

Pacto com o Eremita: Você ganha 15 pontos de talento instantaneamente, além disso, por nível você ganha +3 de talento, porém você passa a servir o Eremita. O Eremita exige exclusividade de pacto e uma vez por campanha ele possuirá seu corpo, sendo controlado pelo mestre. Quebrar o pacto causa apenas a perda dos pontos distribuídos.

Pacto com Zaratustra: Você recebe +5 de atributo para distribuir instantaneamente, além disso, seu crítico é melhorado em 4, no entanto, você passa a servir Zaratustra. Zaratustra requer que você ataque alvos aleatórios durante 2 rodadas uma vez por combate, não participar de combates é considerado uma quebra de pacto. Quebrar o pacto te causa uma maldição.

Pacto com WESLEY: Você recebe metade de todo dano, no entanto você passa a estar vinculado a ele. WESLEY saberá tudo que você sabe e poderá te controlar quando desejar. Quebrar este pacto te causa 4 maldições ou deixar de existir

Pacto de entidade nula: Você escolhe um dos seguintes bônus: +5 de acerto, +3 de atributo, +3 CA, +3 de crítico, crítico x3, +100 PV. Em seguida o mestre define as condições do pacto. Quebrar o pacto te 2 causa uma maldições

Maldições:

A consequência dos seus atos

Maldição do penitente: Uma vez por sessão o mestre aciona um timer de 10 minutos, toda vez que o jogador rir seu personagem sofre 10 ou 1d20 de dano, a escolha do próprio jogador

Maldição do passado revivido: A última pessoa que você matou passa a te assombrar, contando segredos que ninguém quer saber da vida dela, se você responder a assombração você sofre 40 de dano

Maldição da existência assistida: Durante cada sessão toda vez que você entrar no estado morrendo você sofre um ponto de dano existencial, se você sofrer 3 pontos de dano existencial você não apenas morre como sua existência é apagada

Maldição da dismorfia secreta: Você contrai uma espécie de licantropia, sempre que estiver em contato com magia você começa a ter tendências violentas e pode contrair aspectos demoníacos, no entanto se você contar isso para alguém você morre. Se pessoas descobrirem de qualquer outra forma nada acontece

Maldição da indisciplina paranormal: Uma vez por sessão você sente uma necessidade incontrolável de dar o tapa mais forte fisicamente possível na pessoa mais forte ou importante dos arredores

Maldição do cântico intermitente: Uma vez por sessão quando iniciar um combate o mestre definirá que é seu show, durante seu show o jogador só pode falar rimando, se não rimar sofre 5 ou 1d10 de dano, o show dura até o combate finalizar

Maldição do coração traído: Uma vez por campanha o mestre anunciará que chegou a hora da decisão, então o jogador é obrigado a escolher um personagem próximo e rola 1d2, tirando 1 ele passa a acreditar em absolutamente tudo que o personagem falar, tirando 2 o personagem não acredita em absolutamente nada que o personagem falar. A duração da maldição é até o fim da campanha ou o personagem morrer

Maldição de WESLEY: Toda vez que você fecha seus olhos você vê WESLEY

Maldição de WESLEY: Você sente que toda vez que você não estiver correndo WESLEY estará se aproximando

Maldição de WESLEY: Você constantemente ouve o toque de telefone de WESLEY tocar no fundo de sua mente

Maldição de WESLEY: Sua memória se torna turva e com lapsos, você passa a ter memórias que não parecem te pertencer e começa a trocar as pessoas de suas memórias pelo WESLEY

BÔNUS POR NÍVEL:

Níveis par: +5 talento. 25 pv e 1 habilidade/melhoria de poder

Níveis ímpar: +3 atributo, 25 pv

EQUIPAMENTOS

AS VANTAGENS IRADAS DE TER COISAS

Com seu herói pronto para o combate você já quer sair combatendo a vilania alheia, hum? A atitude é boa, mas sem os **itens** certos, você não vai muito mais longe do que o homem sabonete.

No Heroverso você tem muitas opções de armas, drogas, implantes, armaduras e modificações para completar seu arsenal de *violência do bem.*

OFICINA DO TONHÃO:

O melhor amigo de todo herói

Antônio Giusepp (Ou Tonhão) é um armeiro sem igual no heroverso, ele produz e vende aos heróis os melhores equipamentos do mercado, na oficina do tonhão você encontra as melhores armaduras e armas, por um preço amigo!

Armas Brancas:

Maior versatilidade e customização base!

Armas leves: podem realizar 2 ataques, causam 2d10+velocidade, são usadas com super velocidade, possuem 1 espaço de customização.

Armas médias: possuem crítico a partir de 19 e tem dois espaços de customização, causam 3d12+ambos bônus, são usadas com força e velocidade.

Armas pesadas: crítico x3, causam 3d20+força, são usadas com força e tem 1 espaço de customização

Armas estupidamente pesadas: crítico x3 e requer 7 de força, causam 3d20+força, para cada dois pontos que excedem o mínimo de 7 adicione 1d de dano. 1 espaço de customização

Armas surpreendentemente leves: crítico x2 e a partir de 19 e podem realizar dois ataques por rodada, além disso, para cada ponto em super velocidade acima de 7 você pode realizar mais um ataque. O ataque causa 1d12+velocidade de dano. Possuem 1 espaço de customização

Armas de fogo:

Podem dar dois ataques com desvantagem!

Armas leves: são usadas com velocidade, causam 3d8+10 de dano

Armas médias: são usadas com velocidade, causam 3d10+20 de dano

Armas pesadas: são usadas com velocidade, causam 4d20+25 de dano

Arremessáveis:

Molotov: 2d10 de fogo em área por 3 rodadas

Granada: 3d20+10 em área

Bomba de fumaça: causa cegueira em área por 1 rodada e +5 em crime

Bomba de gás: causa envenenamento de 2d8 por 5 rodadas em área

Armaduras:

Proteção sempre, baby

Sem armadura: invulnerabilidade (CA)=10

Armadura leve: invulnerabilidade (CA)=12, carga 1

Armadura média: invulnerabilidade (CA)=13/1 rigidez, carga 2

Armadura pesada: invulnerabilidade (CA)=15/3 rigidez, carga 4

Auxiliares:

Sedativo: cura 2d10+15, carga 1

Adrenalina: vantagem em testes de imortalidade e força

Morfina: cura 4d20+25, carga 3

Kit Médico: tira de morrendo ou remove efeitos, uso único, carga 3

Hiperfocalizante: +5 de acerto na rodada

Anabolizante: +3d de dano, mas com ⅓ de chance de atacar um aliado

Condensador muscular: +5 de rigidez na rodada

Antiveneno: remove veneno

Customização de armas

Criando aberrações há 30 anos

Você já pensou em como se tornar mais forte? Trabalho duro e dedicação? Não! Que tal socar mais 4 facas na ponta desse bastão e ver o que rola?
As customizações são mais uma etapa na sua liberdade e expressão como um herói, ou vilão!

Customização de armas brancas:

100 mil por cada!

Violenta: causa mais 1d de dano para cada 5 pontos no seu atributo de ataque

Ameaçadora: seu crítico melhora em 2

Volátil: você pode gastar sua reação para dar um bônus de dano no seu ataque igual ao dobro do seu bônus de atributo

Serrilhada: causa 1d10 de sangramento para cada ataque, o sangramento dura 4 rodadas, não pode ser aplicado mais de uma vez até acabar

Covarde: causa mais 2d de dano em ataques furtivos

Infecciosa: reduz à metade a eficiência de itens de cura do alvo

Obstinada: aumenta 1d8 para cada ataque no mesmo alvo, com no máximo +16 por ataque

Caçadora: +1d de dano e melhora em 2 o crítico contra uma raça de inimigos (inanimados, humanos ou antropomorfos)

Paciente: para cada rodada que não for utilizada em combate o crítico melhora em +1

Inexplicavelmente leve: a arma perde 1 de carga

Repulsora: ataques com essa arma tem +5 de acerto

Leal: a arma pode retornar ao dono como uma ação de movimento

Perfurante: a arma nega 10 de rigidez do alvo

Banhada em lixo hospitalar: uma vez a cada 4 rodadas você pode realizar um ataque especial que causa enjoo (ou o alvo age ou se move)

Customização de armaduras

50 mil por cada carga adicionada!

Sombria: +5 em testes de crime, 1 de carga

Comicamente pesada: +5 em rigidez, 3 de carga

Cinética: +5CA, 4 de carga

Espinhosa: ataques recebidos devolvem 5d4 de dano, 6 de carga

Grossa pra cacete: ⅓ de chance de não receber dano adicional em ataques críticos, 8 de carga

CTI Ambulante: você ganha mais uma rodada no estado de morrendo, 4 de carga

Amaldiçoar artefatos

Custam 100 mil e são permanentes!

Maldição do apego: Seu artefato está sempre a disposição, mesmo que precise se teletransportar, no entanto, sem seu artefato você tem -5 em todos os testes

Maldição da soberania: Seu artefato passa a causar +5d de dano, no entanto, usar ele te causa 2d20+10 de dano por rodada

Maldição do sangue de barata: Seu artefato te impede de cair morrendo uma vez por sessão, porém, sua vida máxima é reduzida em 100 cada vez

Maldição do vampirismo: Atacar com seu artefato te cura 1/3 do dano causado, porém, usar este artefato te causa sangramento que causa 4d10+15 de dano por rodada

Maldição da troca desperta: Seu artefato pode te dar +1 CA ou +2d de dano para cada ponto de atributo que você sacrificar permanentemente

O MERCADO NEGRO DA ULTRAFERROVIA

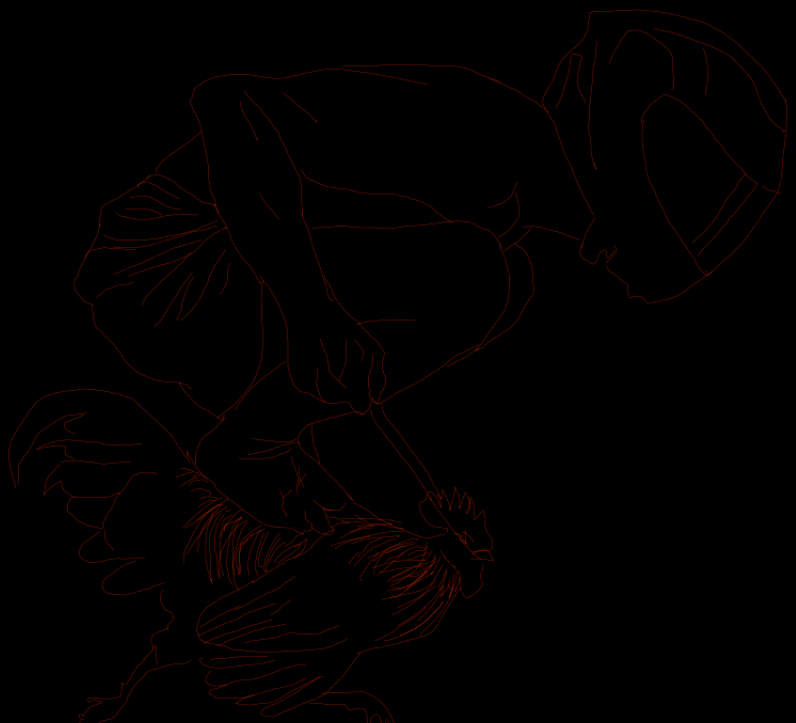
Se você não contar, eu não conto

A Ultraferrovia é um sistema metroviário projetado pelo Maquinista que atravessa o Brasil inteiro, o trem bala enorme é uma potência por conta própria, o "país dentro do país". A Ultraferrovia consiste em um trem enorme com 3 carros principais, cada carro com 10 vagões com a extensão somada de 10km por carro, cada vagão possui 25m de largura, postando-se como verdadeiros prédios. No primeiro carro existem vagões com mais de um andar e vive-se de forma luxuosa, a economia da Ultraferrovia é extremamente poderosa, apenas os mais ricos vivem nela, se tornou um paraíso capitalista que circunda o Brasil a 300km/h.

Além do carro luxuoso de vivência, existe o carro do meio, "a fornalha", um inferno de metal e calor onde nada orgânico consegue viver, é a principal matriz energética que carrega os motores da Ultraferrovia, apenas robôs ou super humanos conseguem resistir ao calor infernal da fornalha.

Um ano após a inauguração da Ultraferrovia, uma briga de heróis fez com que a Ultraferrovia precisasse de reparos, porém a ideia de parar seu maior orgulho não satisfez o Maquinista, que então projetou outro trem, para reparar o original, esse trem se acoplou atrás da fornalha, e assim o Buraco nasceu.

Após os reparos estarem prontos muitos não quiseram voltar a vida fora do trem, laços já haviam sido formados, famílias, lares. Eles se recusaram a partir, anos após o primeiro contato eles ainda estavam lá, pairando sobre a grandiosa ferrovia. O carro do Buraco nasceu de pura adaptação e desgosto, dentro de seu carro não havia mais luz, o calor da fornalha que vazava pelas frestas e o suor condensado dos não conformistas fez com que cogumelos começasse a crescer nas paredes do carro, a esperança do Buraco.



Cogumelos são irados

A partir desses cogumelos veio a resistência, ou eles se revolucionaram ou eram mortos. Eles tomaram a primeira atitude.

Os cogumelos tinham propriedades únicas, e logo um mercado começou a surgir, comida, água, fogo, luz, eles criaram tudo do zero ao mesmo tempo que o conhecimento sobre os cogumelos foi se desenvolvendo uma economia predatória foi nascendo, rapidamente os preços se elevaram a ponto de milhares não comprar nada, mas o Buraco resistiu, por anos sem contato com o mundo exterior eles conseguiram se tornar fortes. A matriz energética dos fóssilgumelos se mostrou mais poderosa até do que a fornalha, as capacidade neurais dos psicogumelos e a conexão dos virtugumelos, todos foram fatores poderosos para o crescimento do Buraco e seu mercado negro.

Logo o poder dos cogumelos foi descoberto pelo mundo exterior, e o Buraco se tornou uma economia à rivalizar a da Ultraferrovia inteira. De todo o mundo empresas e vilões criaram seu espaço no carro, Atlas e Heroes n' Champions se alocaram e criaram sedes de extração de cogumelos na chamada "comuna"

"A família" de Magma Joebilly também não perdeu tempo e rapidamente se alocou, em seguida houve a tomada dos "Neuromaniacos", facção criada no próprio Buraco, comandado por Sebastião COP IV. O combate pela extração de cogumelos acarretou na criação do ponto de cessar fogo chamado "A comuna".

Pouco tempo depois WESLEY também entrou no jogo, com seus doombots ele criou a chamada "Torre de Nimrod" no vagão do meio do Buraco, um construto que parece ser maior por dentro do que por fora, ninguém sabe quão alto é o teto do vagão do meio, e menos ainda o que existe no topo. Mas WESLEY deixou claro que o vagão era seu, e ele seria o único a comercializar os **herogumelos**.

A COMUNA TROUXE NOVIDADES

Itens. Itens maravilhosos

As armas da Ultraferrovia são extremamente poderosas, e em troca de um pouco de dinheiro, você também pode obliterar seus oponentes! No Buraco existem modificações para armas de fogo e drogas muito mais poderosas!

Drogas:

Totalmente legalizadas

Vampirogumelo: dano causado gera pv temporário, ⅓ de seu dano total na rodada por 3 rodadas

Durogumelo: +15 de rigidez pelas próximas 3 rodadas, mas depois você passa 2 sem agir

Mentegumelo: +5 de intelecto e poder na próxima rodada, mas depois leva 100 de dano

Olhodegatogumelo: +10 de acerto nos próximos 4 ataques, mas depois passa 1 rodada cego

Herogumelo: +5 em todos atributos e acerto, +5 d de dano e crítico x4 por 2 rodadas, mas na terceira rodada 25% de chance de morrer e 75% de cair morrendo

Herofedrina injetável: +4 em força e imortalidade

Herofedrina inalável: +4 em intelecto e velocidade

Herofedrina oral: +5 em poder

Armas de fogo:

Atiram duas vezes e tem 2 espaços de mods!

Armas leves: usadas com velocidade, 3d10+20 de dano, carga 1, 80 mil

Armas médias: usadas com velocidade, 3d12+35, carga 2, 100 mil

Armas pesadas: usadas com velocidade, 6d20+40, carga 4, 150 mil

Modificações:

Custam 500 mil cada!

Balas teleguiadas: +5 de acerto e crítico em 19

Devoradora de munição: sua arma dá 3 tiros com desvantagem em cada um

Amaldiçoada: o dano da sua arma não pode ser curado

Moldável: sua arma pode ser transformada em uma arma branca de mesma categoria

Demoníaca: o crítico da sua arma é x4

Cogumélica: ao matar um alvo, sua arma faz nascer um cogumelo aleatório

Exponencial: para cada 10m (máximo de 50) sua arma dá mais 1d de dano

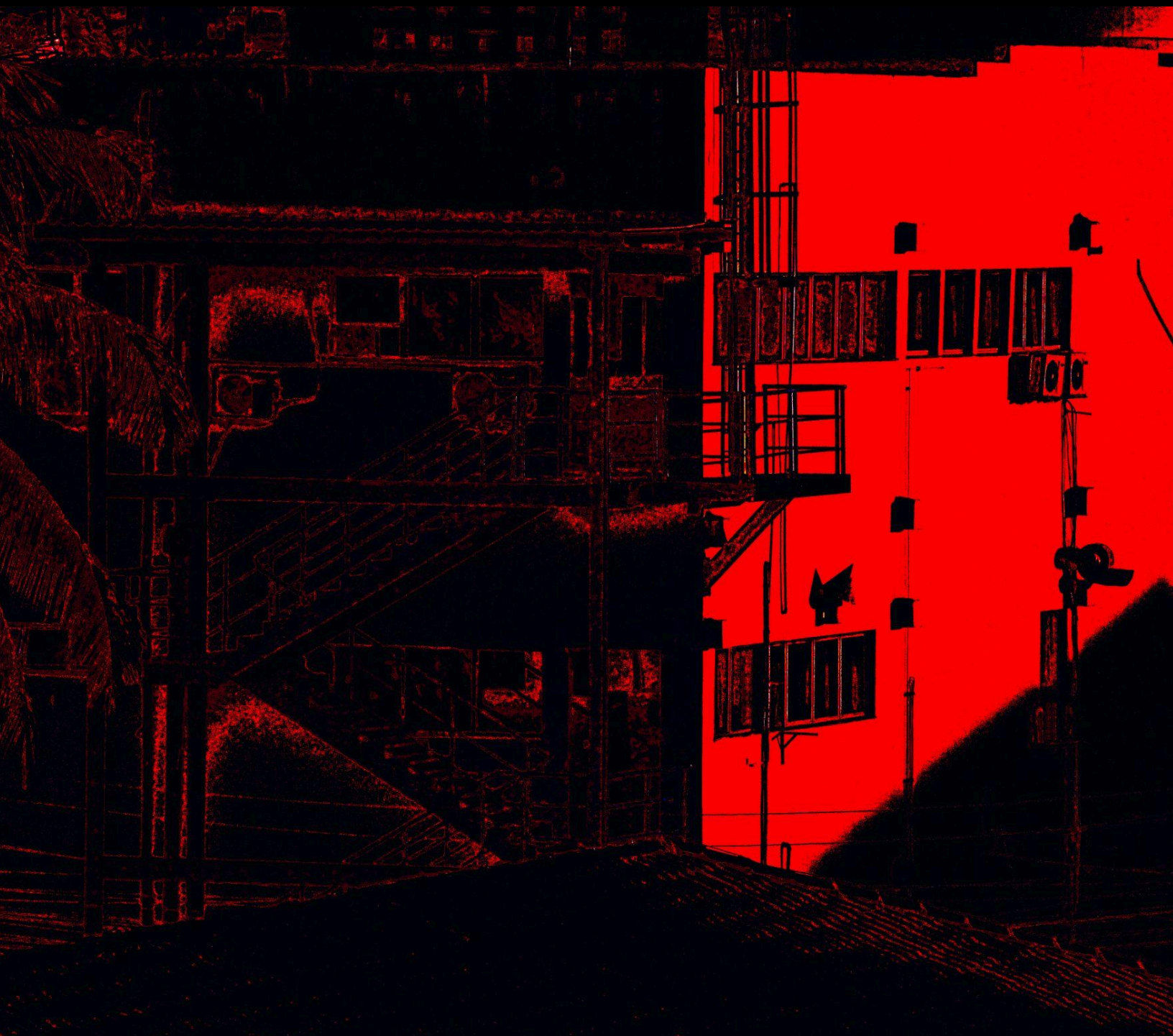
Serrada: se estiver corpo a corpo com um alvo cause mais 3d de dano e melhore o crítico em 3

Reação em cadeia: matar um alvo faz ele explodir causando 3d20+30 de dano, podendo gerar uma reação em cadeia

O LABORATÓRIO DO DR. BOHR

Eu falei que ele era importante

O genial doutor Klaus Bohr traz novidades junto da Atlas! Por um pequeno preço agora você pode desfrutar de tudo que é bom da genética sem se preocupar com as consequências!
(Nota: A Atlas não se responsabiliza por danos causados em consequência de implantes cibernéticos)



Implantes cibernéticos:

Custam 250 mil!

Olho biônico: você recebe +5 de percepção, combate e armaria, mas tem 10% de ficar cego durante 2 turnos em qualquer luta

Corações demais: você recebe mais 100 de vida e o teste para tirar de morrendo cai para 15, mas os efeitos negativos de drogas, veneno e sangramento são dobrados

Reparo de órgãos internos: um reparo total de seus órgãos limpando qualquer consequência de drogas ou semelhantes

Pernas aceleradas: você tem o movimento de corrida dobrado

Coração de titânio: você ganha +50 de vida e as consequências de drogas são reduzidas

Medula pregada: você recebe +5 de CA e rigidez, mas precisa escolher se reage ou se movimenta no seu turno (ações especiais que gastem reação e movimento não podem ser mais usadas também)

Transplante cerebral: você recebe +9 de talento para distribuir

A COLEÇÃO DE QUINQUILHARIAS DO URUBU

Onde ele pegou essas coisas?

A coleção de quinquilharias do Urubu abriu as portas a você! Aqui você pode comprar itens que ***totalmente*** não foram roubados de corpos mortos por aí!
Porém o Urubu não quer só seu dinheiro, você tem que merecer!

Na loja de quinquilharias do Urubu você pode encontrar armas e acessórios únicos, porém para comprar esses itens especiais você deve mostrar seu valor, seja realizando um favor ao Urubu ou tendo a fama, pode ser de herói ou vilão, ele não liga.

Cada item custa 750 mil e uma missão, ou estar no top 20 do ranking mundial!

Armas especiais:

brilhantes !

Lucille: Rifle pesado, um ponto 50 cheio de cogumelos por toda parte, essa arma foi construída pelo Big Pharma, seu dano é 8d20+60, seu crítico é em 17 e é x4, além disso ao usar Lucille você tem +5 de armaria

Katana-pistola amaldiçoada: A arma característica de Kazuki, é uma arma média que causa 4d10+combate de dano, seu crítico é x5 e ela possui um ataque especial a cada 3 rodadas, podendo realizar um disparo que causa 3d12+15 de dano

O banco da praça Gion Shoja: A arma preferida do Homijo, é um banco de praça de chumbo, uma arma estupidamente pesada com o dano base de 8d20+combate, seu crítico é x3

"Ato de Contrição": A mandíbula de Big Pharma reconstruída pelo Maquinista, é uma arma estupidamente pesada que causa 5d20+força de dano base, seu crítico é x3 e possui dois espaços de customização

Armaduras especiais

A prova do tempo!

O escudo de Marco Aurélio: Uma porta de vagão da Ultraferrovia, ao equipar esse item você recebe +5 de CA e recebe a reação "receber o golpe", te permitindo levar o dano por um aliado como reação

Placa central do Patrulheiro de Ferro: Um pedaço do Patrulheiro de ferro que caiu em batalha e foi soldado, quando equipado este item te concede +10 de rigidez e 3 de CA

Acessórios

Então tem essas coisas?

Chip de competência do Maquinista: Um chip implantado na sua coluna, quando equipado com este acessório você recebe +10 em um talento

Chip de memória de B4-LU: O chip que continha as memórias de B4-LU, enquanto estiver equipado com esse acessório você tem +75 de vida

Bola de cristal do Sr. Tempo: Um item pessoal do Sr. Tempo, com este acessório uma vez por combate você pode ter um sucesso garantido em um teste de talento.

Desfibrilador do Panela: Um desfibrilador que anda constantemente ligado ao seu coração, projetado por um médico e piloto ocultista, O Panela. Uma vez por sessão, quando você cair em morrendo o desfibrilador te recupera a metade de seus pv instantaneamente

Luvas de boxe velhas: O icônico par de luvas velho do Combo, utilizar este par de luvas te reduz o dano em 25 você não causa danos letais usando elas. Esta arma é considerada surpreendentemente leve.

A CENTRAL DE ENTREGAS DO GAROTO AJUDA

E Rebote!

Seu herói CLT preferido trouxe novidades, seu próprio serviço de entregas totalmente exclusivo para os mais justos da Terra! Precisa de balas, bandagens ou um abraço? Chama o Garoto Ajuda e ele vai correndo! (literalmente)

O Garoto Ajuda pode entregar qualquer item auxiliar levando 1 rodada por carga. Realizar um pedido leva uma ação completa.

O Garoto Ajuda não se importa se você é o top 5 ou 5000, se você for um herói reconhecido oficialmente por uma empresa ele vai te ajudar (e ser seu fã).

Cada item custa 25 mil e requer que você seja filiado a uma empresa!

Auxiliares especiais:

Saindo do forno

Morfina "mão na roda": Cura 3d20+30 de vida, leva 2 rodadas para receber

Salvamento de emergência: +5 de acerto para um teste para tirar um alvo do estado morrendo

Antiveneno "Antes tarde do que nunca": Nega o estado de envenenado na próxima vez que for afetado por veneno neste combate, leva 2 rodadas para receber

Kit médico "S2": Dá mais uma rodada morrendo

REGRAS DO JOGO

O QUE É UM SISTEMA?

Uma das coisas que torna o RPG especial é o fator sistema, ele pode ser visto como as regras e leis da física de seu jogo, você já criou seu personagem e já sabe como quer interpretá-lo, mas como funciona jogar Herofrenia? É aí que entra o **sistema**.

A ideia de Herofrenia é que tenham liberdade na interpretação acima de tudo, e opções para se expressar durante os combates, então é essencial que se entenda o funcionamento dessas regras e o que precisa ser feito em cada situação.

Vamos começar separando alguns dados (roladores virtuais também servem!), o ideal é que cada jogador possua um set de dados e todos compartilhem a somatória, mas ao menos, recomendamos que tenham os dados de 6, 8, 10, 12 e 20 faces, além de lápis e papel.

Sinta-se livre de consultar este breve manual sempre que tiver dúvidas, não é uma prova, e nem é vergonha esquecer algumas coisas no meio da sessão!

TESTES DE ATRIBUTO

A quantidade de dados

Como definido anteriormente, seus atributos se referem à quantidade de dados d20 que você rola para realizar um teste, tomando como valor o maior de seus dados rodados. Para toda e qualquer ação você fará uma rolagem com algum atributo que faça sentido.

Exemplo: para tentar levantar algo pesado, você rolará um teste de força, ou para convencer alguém de algo, um teste de popularidade

Então, de forma prática, os atributos são literalmente a quantidade de dados d20 que você rolará, sempre pegando o mais alto

Exemplo: Rick Balboa realiza um ataque contra B4-LU usando sua velocidade, se Rick tem 5 de super velocidade, ele rola 5 dados e pega como valor o dado de maior resultado, e apenas este

Esse é um resumo básico de como funcionam testes de atributo, é importante lembrar que uma ação requer ou não teste vai da opinião do mestre. Algo pode ser impossível e não ter chance de passar mesmo com teste, ou algo pode ser tão simples que nem precise de um.

O QUE É UM CRÍTICO?

Os dois extremos

O chamado crítico ocorre quando o dado cai nos valores extremos, 1 e 20, 20 significa um sucesso crítico, o melhor resultado possível de sua ação, um 1 significa um erro crítico, o pior resultado possível de sua ação.

Exemplo: Rick tenta convencer B4-LU a lhe dar um real.

Acerto crítico (20): B4-LU é tão convencido que ele dá até 2

Erro crítico(1): Rick se engasga na hora de falar, gagueja e acaba lembrando ao B4-LU que ele o devia um real

TESTE DE TALENTO

Uma rolagem de atributo somada a talento

Um teste de talento se trata de um teste de atributo da mesma forma apresentada anteriormente, com o diferencial que neste, após obter o resultado de melhor valor de sua rolagem, você somará o resultado ao talento atribuído à sua rolagem.

Exemplo: Rick quer convencer B4-LU a lhe dar um real, então o mestre exige um teste de carisma (talento) com popularidade (atributo), Rick tem 2 de popularidade, então rola 2 dados de 20 faces, pega o melhor resultado, em seguida ele checa quanto de carisma possui, nesse caso Rick possui 5 de carisma, então ele soma o resultado do dado com 5, e anuncia ao mestre o valor final somado.

TESTES CONTRA

Como funciona?

Em algumas situações o mestre requisitará um teste entre duas partes, chamado um **teste contra.** Neste caso, cada uma das partes faz a rolagem de talento que o mestre definiu, e quem tiver o melhor resultado ganha.

Em casos de empate, quem for o “atacante” tem vantagem.

Em casos de empate em que ambos são igualmente ativos, a preferência vai para quem tiver o maior atributo.

Exemplo: Rick quer fazer uma manobra de força no B4-LU, então ambos fazem um teste de combate com força, o maior número ganha, e se ambos tiverem um empate, Rick tem a preferência por ser o ativo.

COMO SÃO DEFINIDAS AS DIFICULDADES?

O papel do mestre entra aqui

Você já sabe como funcionam as rolagens, mas e ai? De onde vem e como saber a dificuldade dos testes?

Aqui vem um pequeno resumo de o que os números se traduzem no universo, para que os mestres possam por conta própria saber definir e exigir os testes ao longo da sessão.

DIFICULDADES E CONTEXTO

Cabe ao mestre regular a dificuldade da campanha, lidando com a maior parte dos números e fichas, mas acima de tudo, definindo-os. Mas esses número não vem do além, existe uma lógica por trás das dificuldades e como as implementar que o mestre deve ter noção, mas sempre podendo consultar este capítulo se precisar de uma ajuda.

Em resumo:

QUALQUER UM CONSEGUE

Dificuldade 5 ou menos: tarefas triviais como subir em uma mesa sem cair

Dificuldade 6 a 10: tarefas com um potencial pequeno de erro, como levantar um saco de ração de cachorro do chão

Dificuldade 11 a 15: tarefas minimamente desafiadoras, como pular por uma janela baixa, mas sem bater seu pé

Dificuldade 16 a 20: tarefas complexas, como arrombar uma porta de madeira com um chute

NECESSITAM DE PONTOS EM TALENTO

Dificuldade 21 a 30: tarefas extremas, apenas uma pessoa treinada nela poderiam ter sucesso, como acertar um tiro no centro de um alvo a 30m ou escalar um prédio sem equipamento

Dificuldade 31 a 40: tarefas quase impossíveis, apenas os melhores do mundo no assunto conseguiriam executar, como acertar um soco no Combo aquecido ou com uma pistola acertar um alvo num trem em movimento

41 a 50: tarefas impossíveis, só você no mundo todo consegue fazer isso, como ganhar do Defensor numa queda de braço, enganar o Maquinista ou do meio da multidão acertar um alvo dentro de um trem bala com uma pistola

COMBATE

TÁ NA HORA DO COMBO

Como assim ele nunca disse isso?

No final do dia esse é o momento que todos aguardam, você montou sua ficha, foi às compras, fez implantes, aprendeu a ler e como funcionam os dados, agora é hora de se tornar fluente na linguagem do sopapo!

O combate é o ápice de toda boa história de heróis, o momento em que o herói e vilão estão no mesmo nível e tudo que resta é deixar os punhos voarem, aqui é onde serão encontradas as mecânicas relacionadas às lutas do Heroverso.

Curiosidade: a hora do Combo é as 14:00H

Iniciativa

A gente começa por aqui

Punhos estralados, armas carregadas e poderes prontos para serem usados, é aqui que começa o combate. A iniciativa é um teste de super velocidade rolado por todos que participam do combate, definindo a ordem de ações, os **turnos.** Em caso de empates a preferência é dada a quem tiver o maior atributo, se ainda for empate, um bom e velho par ou ímpar resolve. Você pode espontaneamente adiar sua ação para após um participante, mas apenas uma vez por combate

Turno

Sua vez!

O turno é o seu momento de brilhar, por rodada cada participante da intriga tem um turno, quando o último turno acontece a próxima rodada se inicia. No seu turno você tem direito a algumas ações.

Reação: bloquear, esquivar ou contra atacar

Movimento: andar, correr, escalar, voar, nadar, pode ser negociado para pegar itens dependendo do mestre

Ação padrão/principal: sua ação principal, usar itens, atacar, usar poderes, fazer um teste

Ação livre: falar algo, olhar algo, chorar de desespero

Reações

Não deixe barato!

Quando um ataque supera sua invulnerabilidade (CA), você recebe ele, mas tem direito a reagir a um ataque por rodada (a não ser que possua uma habilidade ou condição que interfira), são as reações:

Bloquear: você soma seu atributo de imortalidade à sua rigidez (redução de dano) atual

Esquivar: você soma seu reflexo ao seu CA, se der mais do que a soma do ataque você não leva dano

Contra atacar: se o alvo errar o golpe você retruca com um ataque seu

Críticos

Booyah!

Assim como nas rolagens de talento, existem críticos no combate, acertos críticos multiplicam seu dano e erros críticos te causam algum malefício como causar o dano em um aliado, ou travar sua arma.

Sinergia

Trabalho em equipe!

As sinergias são ataques especiais feitos em equipe, estes ataques recebem um bônus à decisão do mestre com os jogadores. A sinergia é rolada com o atributo de um personagem somando o talento de outro, gastando a ação de ambos.

Os efeitos podem variar, é uma negociação entre mestre e jogadores, uma ideia legal de sinergia pode resultar em mais acerto para o grupo, ou mais alguns d de dano, qualquer coisa que tanto o mestre quanto os jogadores concordem!

Resistência contra poderes

Barra pesada!

A dificuldade (DT) para resistir um efeito de um poder de um jogador é definido pela seguinte conta: 10+nível+poder

Logo, quanto mais pontos forem investidos no atributo de poder mais difícil será resistir aos efeitos que esse poder causa

Exemplo: Roberto usa sua habilidade "Descarga elétrica", assim ele ataca Rick Balboa, Roberto possui nível 5 e 20 de poder, então a dificuldade de seu teste é definida em 35 (10+5+20). Rick então deverá superar ou igualar o resultado de 35 em seu teste de resistência, ou sofrerá os efeitos.

Efeitos

Oh céus, oh merda!

Durante combates algumas coisas podem acontecer, e você definitivamente não quer ser o cara que não sabe como isso te afeta. A seguir verá alguns possíveis efeitos que te afetarão ao longo da sua herovida.

Caído: o alvo gasta seu movimento para se levantar ou tem -5 de acerto

Congelado: o alvo sofre +2d de dano pelas próximas 3 rodadas

Fraco: o alvo causa -2d de dano pelas próximas 3 rodadas

Morrendo: o alvo tem 3 rodadas para passar em um teste de atletismo ou um aliado passar em um teste de ciências dificuldade 20. Pode-se gastar uma ação completa para finalizar um alvo morrendo

Enjoado: o alvo ou reage ou se movimenta em seu turno, não pode fazer os dois

Pesado: o alvo tem o movimento reduzido a 1/4

Cego: o alvo tem -10 de acerto/percepção

Agarrado: o alvo perde 3 de CA

Imobilizado: o alvo perde 10 de CA

Impedido: o alvo perde a ação de movimento

Em pânico: o alvo fica 1d2 rodadas sem agir

Vida e morte

Durante um combate se você atinge o pontos de vida você cai no estado de “morrendo”, mas existem outras formas de bater as botas.

Ataque brutal: quando um ataque dá mais da metade da sua vida de dano em 1 golpe, você cai em morrendo, mesmo que não fosse zerar seus pv.

“Overkill”: se um ataque causa mais de o dobro da sua vida em dano em um golpe único, você pode dizer adeus aos seus dias de herói

Furtividade

Quando quiser ficar escondido durante um combate por medo ou malícia, você realiza um teste de crime contra a percepção do seu alvo, após seu ataque você retorna ao combate tradicional. Fora de combate você pode usar sua furtividade para se esgueirar por aí sem ser visto, mas lembre que suas habilidades de ninja não tornam ninguém menos barulhento, testes de furtividade são individuais.

Movimento

Durante o debate de porrada você não vai querer ficar parado, é aí que entra seu movimento.

Distância curta: 0-3m, qualquer coisa tá valendo!

Distância média: 4-12m, apenas armas a distância ou armas arremessáveis

Distância longa: 13-19m, apenas armas de fogo médias e pesadas servem

DistÂncia grandiosa: 20m+, apenas armas de fogo pesadas servem

E DEPOIS?

A gente comemora!

Depois de um bom combate dê uma passadinha na sua empresa de heróis local, vamos cuidar dessas feridas abertas, e garantir que não vai crescer mais nada aí de dentro!

Após um descanso de alguns dias você está pronto para cair matando em cima da vilania de novo!

REGRAS ADICIONAIS

O quê? Você ainda tá aqui?

As regras adicionais são um conjunto de regras opcionais para campanhas mais experientes no sistema e universo de herofrenia, não são necessárias para uma sessão, mas podem ser um bônus interessante para jogadores experientes e acostumados à violência heróica.

As regras adicionais trazem mais diversidade e customização para o jogo, assim como um maior desafio.

Negativando atributos

Como uma regra adicional, ao criar sua ficha você pode negativar qualquer atributo em até -3, recebendo a mesma quantidade de pontos para distribuir em outros atributos.

As rolagem de atributos negativos são inverso das naturais, você rola a quantidade de dados escrito, porém assume apenas o pior valor de todos os dados.

Exemplo: Rick faz um teste de intelecto possuindo -2 no atributo, ele então rola 2 dados e assume como resultado o dado que teve o valor mais baixo, e em seguida soma seu talento, de forma normal.

TIPOS DE DANO

Esta regra opcional cria uma nova camada para o herocombate, todo dano passa a ser classificado em uma categoria condizente com sua origem, assim beneficiando o preparo antes de missões. Todo tipo de dano recebe uma ou mais classificações, assim como todo tipo de resistência e rigidez. Rigidez contra um tipo de dano não afeta outros tipos de dano.

Toda forma de dano passa a ter ao menos uma das seguintes classificações:

Cortante: Dano que causa cortes, danos de lâminas ou objetos afiados, por exemplo

Contusivo: Dano que se origina de um impacto, ataques com porretes, socos ou martelos, por exemplo

Perfurante: Dano originado a partir de ataques com objetos pontiagudos, mordidas, lanças, estocadas com facas, por exemplo

Químico: Dano de origem química como ácido e radiação, por exemplo

Gélido: Dano originado a partir da perda de temperatura como sopros gelados e congelamento por exemplo

Ígneo: Dano causado a partir da temperatura, explosões, contato direto com fogo ou superfícies quentes, por exemplo

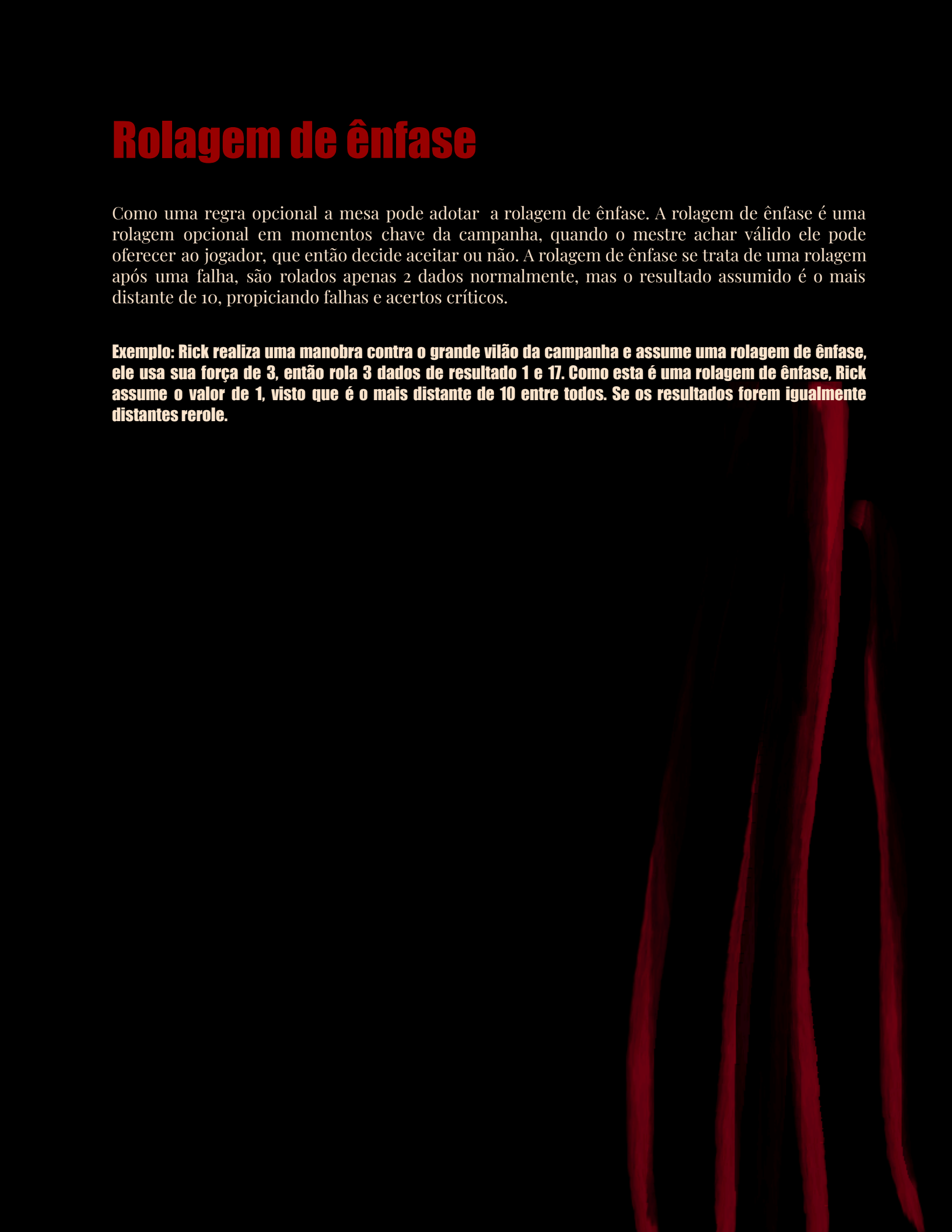
Psíquico: Dano mental sofrido a partir de poderes psíquicos ou magia por exemplo

Energético: Dano originado de energia, explosões energéticas e raios laser, por exemplo

Rolagem de ênfase

Como uma regra opcional a mesa pode adotar a rolagem de ênfase. A rolagem de ênfase é uma rolagem opcional em momentos chave da campanha, quando o mestre achar válido ele pode oferecer ao jogador, que então decide aceitar ou não. A rolagem de ênfase se trata de uma rolagem após uma falha, são rolados apenas 2 dados normalmente, mas o resultado assumido é o mais distante de 10, propiciando falhas e acertos críticos.

Exemplo: Rick realiza uma manobra contra o grande vilão da campanha e assume uma rolagem de ênfase, ele usa sua força de 3, então rola 3 dados de resultado 1 e 17. Como esta é uma rolagem de ênfase, Rick assume o valor de 1, visto que é o mais distante de 10 entre todos. Se os resultados forem igualmente distantes rerole.



Ação decisiva

Como uma regra adicional a mesa pode adotar a ação decisiva. A ação decisiva é uma ação especial usada quando se está morrendo, você consome uma rodada de tentativas para realizar uma ação padrão. Nesta rodada não poderão tentar tirar o alvo de morrendo mas o alvo poderá agir.

Exemplo: Rick cai morrendo, na sua primeira rodada tentam salvá-lo e não conseguem, em sua segunda rodada Rick decide executar uma ação decisiva, então ele realiza uma ação e ninguém pode tirar ele do estado nessa rodada, então na próxima rodada, Rick pode novamente ser tirado de morrendo.

Raças e racismos

Como o mundo te enxerga?

Agora sua origem importa! Com o novo sistema Coração Verde-Amarelo de reconhecimento genético você pode reconhecer o que te faz especial!

Antropomorfos: Sua origem meio animal te concede um pequeno bônus baseado em sua parte animal! (você recebe +5 em um talento e -3 em outro)

Inanimados: Sua origem não orgânica torna mais difícil te machucar! (Você recebe +75 de pv, porém itens de cura não funcionam em você, apenas as versões inanimadas deles, kits de reparo tem o mesmo efeito de kits médicos e kits de solda tem o mesmo efeito que morfina, ambos com mesmo preço)

Humanoide: Você é alguém excepcionalmente médio! (Não há efeitos positivos nem negativos nisso)

Mira

Mira é uma regra opcional que pode ser usada para aprofundar o combate. Quando jogando com essa regra os personagens podem escolher onde atacarão, com cada região tendo um modificador de dificuldade e um bônus. Existem 5 locais em que se pode atacar:

Cabeça: Aumenta a dificuldade do teste em +10, mas o dano causado é dobrado

Órgãos vitais: Aumenta a dificuldade em +5, mas o dano é aumentado em 3d

Membros locomotores: Reduz o dano em 2d, mas se o dano causado no total de todos ataques causados na área superarem ⅓ da vida do alvo ele não pode mais realizar ações de movimento com esses membros

Membros de manuseio: Reduz o dano em 2d, mas se o dano causado no total de todos os ataques causados na área superarem metade da vida do alvo ele não pode mais atacar com esses membros, e se for o caso, derruba sua arma

Tronco: Acerto e dano normais

Exemplo: Rick ataca Demitrius, que possui 15 CA, no entanto Rick decide mirar em sua cabeça, aumentando a dificuldade para 25. Rick então realiza seu ataque, tirando 17 no dado, como Rick tem 8 de combate seu ataque soma 25 de acerto, logo, ele acerta o alvo, então seu dano será multiplicado por 2.

Furtividade prolongada e fuga

A regra de furtividade prolongada é uma regra opcional para aprofundar encontros furtivos. Quando em furtividade o personagem rola um teste de crime com super velocidade ou intelecto e quem procura rola um teste de percepção com super velocidade ou intelecto, o maior valor ganha, no entanto, como funcionaria um encontro completamente furtivo? Essa regra sana essa questão.

O grupo todo que participar realiza um teste inicial de crime com o atributo definido pelo mestre, iniciando o encontro furtivo. Para cada membro no grupo acima de 2 a dificuldade aumenta em 5, novos testes são rolados sempre que algumas ações são feitas, e elas podem alterar a dificuldade do teste:

Uma ação padrão é realizada
3 ações de movimento são realizadas
Uma ação completa é realizada, aumentando a dificuldade em 5
Um inimigo é morto, aumentando a dificuldade em 5
Um aliado sofre dano, aumentando a dificuldade em 5
Um inimigo é atacado e não morre, aumentando a dificuldade em 10
Um aliado cai morrendo, aumentando a dificuldade em 10

Outra regra opcional é a de fuga, encontros de fuga ou perseguição funcionam em rodadas como combates, no entanto as ações são limitadas. Quando uma fuga começa todos rolam um teste de super velocidade com reflexo, definindo a ordem de ações. Em seguida, todos realizam um teste de super velocidade com atletismo, definindo seu movimento para a fuga. Com estes dados definidos a fuga começa, toda rodada os participantes podem realizar um teste de imortalidade para se movimentar, se falharem ele não progridem. Um participante pode escolher por conta própria não se mover, além disso ele pode escolher carregar um aliado, assim ambos andam metade do movimento do carregador.

Fugas em automóveis funcionam da mesma forma, no entanto as rolagens que definem o movimento são feitas com super velocidade com pilotagem, e as de movimento em cada rodada são feitas com intelecto. Em veículos não há a possibilidade de carregar um aliado, no entanto, o número de participantes por automóvel é equivalente ao de seus assentos (2 em uma moto, 4 em um carro, etc)

Exemplo: Rick, Rebote e Demitirius começam uma fuga, todos rolam reflexo com super velocidade. A ordem fica como Rick primeiro, Demitrius em segundo e por último Rebote. Em seguida, todos realizam o teste de movimento, Rick obtém a soma de 15, Demitrius obtém a soma de 20 e Rebote a soma de 7. Então em cada rodada Rick, se passar no teste de imortalidade, pode se movimentar 17m, Demitrius 20 e Rebote 7.

QUALIDADES E DEFEITOS

A Love Mark trouxe a pesquisa de campo!

As qualidades e defeitos são algumas condições especiais que seu personagem pode ter a seu favor ou demérito. As qualidades são peculiaridades que trazem benefícios e os defeitos são as que trazem malefícios, porém para ter qualidades são necessários defeitos.

Cada qualidade e defeito possui um valor atrelado, para as qualidades valores positivos, para os defeitos valores negativos, no fim o seu saldo deve ser zero, ou negativo se desejar um desafio maior.

QUALIDADES

Famoso (1): o público te ama, você recebe +5 em carisma

Bom de briga (1): você é fluente na linguagem do sopapo, e é bem aparente, você tem +5 em intimidação e ganha +2 de acerto se for quem começa a briga.

Cabeça fria (1): você mantém a cabeça no lugar mesmo em momentos de estresse, você tem +1 de intelecto e 3 em conhecimento e ciências.

Veterano (2): ao criar sua ficha você tem +2 de atributo e +5 de talento para distribuir

Riqueza (2): você vem de família rica, seus costumes são requintados, por missão você recebe 100 mil a mais

Identidade secreta (3): você tem uma identidade civil secreta, quando está sem uniforme ou com roupas alternativas você tem +10 de crime para se infiltrar no meio da multidão

Posto em uma empresa (4): você é membro de forma oficial de uma empresa, por sessão você recebe 50 mil e pode reabastecer seus equipamentos auxiliares de forma gratuita.

Disciplinado (5): você recebe +3 de talento por nível

Boas relações com uma empresa (5): você é bem versado com uma empresa, heróis dessa empresa gostam de você e podem facilitar as coisas pro seu lado

Mestre (5): um herói famoso é seu mestre e você tem o contato dele, eventualmente pode usar essa carteirada para ter +10 em um teste

Amigo pessoal de um herói (8): você é amigo pessoal de um herói famoso, assim tendo o contato dele para qualquer emergência e sabendo sua identidade secreta (se houver)

Amigos em lugares altos (15): por algum motivo você tem um favor a cobrar com pessoas poderosas, mas vai ser o único. Você pode cobrar um favor do WESLEY ou Hamilton

Defeitos

Comportamento obsessivo (1): você tem algum comportamento ruim e repetitivo, você tem -3 em todos os talentos até realizar essa vontade de tempos em tempos

Impaciente (1): você não consegue esperar muito tempo, você tem -5 de furtividade quando fica furtivo por mais de 2 rodadas

Narcisista(1): você não sabe assumir seus erros, tornando difícil conversas durarem com você, você tem -5 de carisma

Novato (1): você é herói a pouco tempo, e ainda não sabe o que fazer direito, você tem -5 de talento

Poder risível (2): você tem vergonha do seu poder, te dando -5 de utilização de poder

Cartuchos curtos (2): sua arma não veio preparada, quando usando armas de fogo você precisa recarregar a cada 3 rodadas, gastando sua ação principal

Simpatizante vilanesco (3): você abertamente defende condutas vilanescas, o que faz com que heróis te odeiem, alguns heróis mais explosivos irão inclusive te atacar

Dedo-duro (3): você é famoso por ser um grande caozeiro, as pessoas tendem a não acreditar no que diz e você tem -5 de carisma

Alvo de recrutamento (4): algum supervilão tem um interesse especial em você, e nas piores possíveis ele ou seus capangas irão aparecer para te capturar

Fraqueza conhecida (4): você possui uma fraqueza que te torna mais fácil de ser acertado equivalente a ter -5 CA, e pior, todo mundo sabe ela

Culpa avassaladora (4): você não consegue lidar com o sentimento de violência que causa, você tem -5 em todos os testes de combates que você começar e se matar um alvo fica em pânico perdendo 2 rodadas

Restrição de poder (5): você se limita a usar uma pequena margem de seu poder, perdendo -8 em atributos e -5 em todos os talentos, a distribuição é feita pelo jogador

Dependente químico (5): você abusou demais das drogas, enquanto estiver em abstinência você tem -4 em todos os atributos e menos 25 pv por nível

Inimigo de uma empresa (5): você é inimigo abertamente de uma empresa, e ela irá retaliar enviando heróis para te atacar e dificultando sua vida em geral

EFEITOS ESPECIAIS

Um manual de como ficar na merda

Quando jogando com as regras adicionais alguns fatores novos podem surgir na sua missão, o mundo se torna um pouco mais cruel ao seu redor, aqui estão listadas algumas condições especiais para os heróis experientes e que querem um maior desafio

Medidas severas: Tomar atos vilanescos faz com que você passe a ser caçado por heróis. Matar inocentes, roubar, matar por sangue frio, todos atos se acumulam para te dar o efeito de medidas severas.

Ultra realismo: Uma campanha ultra realista é uma versão mais punitiva de Herofrenia, os personagens precisam comer e dormir, a vida só pode ser recuperada por habilidades ou fora de combate e o estado de morrendo só acontece uma vez por combate

Efeitos:
Faminto: você tem -3 em todos os atributos

Cansado: você tem -10 de acerto

Desidratado: você tem metade da sua vida e imortalidade

Ferimentos graves: se você chegar a 0 pv você morre sem passar pelo estado de morrendo

HEROVERSO

PELO QUE LUTAR?

Mais importante do que parece

Fama, orgulho, glória, riqueza.
Esses são alguns dos motivos que levam pessoas a se tornarem heróis, mas qual vai ser o seu? Porque os vilões e heróis loucos devem ser parados?

Pelas pessoas que vivem neste mundo, pela arte, pela resistência do oprimido, porque é a natureza humana lutar pela justiça, porque é o certo a se fazer. Um herói é muito mais do que uma capa e poderes, o que mais constitui um herói é sua determinação e o espírito indomável humano.

Heróis podem enlouquecer, empresas podem ser corrompidas, mas no fim, é um mundo de maravilhas que deve ser protegido, mesmo com seus erros, a humanidade merece ser amada, mesmo com todos os problemas, os heróis são uma coisa boa para o mundo.

A violência é a linguagem e papel que você escreve essa história, mas a mensagem é do certo pelo certo.

Muitos podem dizer quem você deve ser, podem querer quebrar seu espírito e destruir sua determinação, mas cabe aos heróis mais fortes superarem as adversidades e contornar os vilões desse mundo.

Ser um herói mais do que um emprego é uma vocação, uma que você não nasce sendo, que você não compra ou aluga, mas que você pratica diariamente.

É a luta constante de ser uma pessoa melhor, ser melhor do que aqueles que caem sob a vilania, é a luta de continuar sendo a pessoa que quem se foi amava.

Ser um herói é lembrar de todos que partiram e proteger os que virão.

Onde tudo começou

Nos meados da Segunda Guerra Mundial surge o primeiro meta-humano, o primeiro ser com capacidades sobre-humanas, o primeiro super. O conhecimento sobre tal existência foi rapidamente proliferado, e como chamas em veludo os heróis tomaram o mundo, não por força, mas por esperança.

Os super heróis se arriscaram por muito tempo, primeiro como soldados, depois como vigilantes ilegais, levou tempo até que fossem reconhecidos não só como iguais, mas como parceiros do mundo.

O heroísmo passou a ser uma prática mais comum, chegou então a Era de Ouro dos supers, finalmente legalizados, alguns passaram a ter sua identidade revelada ao público, outros passaram a nunca mais assumir sua identidade secreta. Heróis passaram de infratores da lei para defensores dela, a paixão e esperança que inspiraram se tornou um holofote de humanidade para as pessoas perdidas e um sinal claro de limite para os mal intencionados.

Além da segurança começou o avanço tecnológico, doenças passaram a ser problemas triviais, a economia se estabilizou, em um ponto em que o de baixo não era mais sufocado pelos de cima, deficiências se tornaram coisas do passado, a partir da compreensão humanitária da humanidade com si mesma o mundo se tornou um lugar melhor.

A Era de Ouro foi o primeiro sinal da capacidade de mudança humana, o sinal de dias melhores.

Heróis de capa e uniformes extravagantes, o primeiro contato dos heróis com empresas e marketing, o início da regularização de heróis como uma profissão, tudo isso acompanhou a era dourada do heroísmo, mas nem tudo foi perfeito. A vilania começou a se tornar organizada, um mal diferente começou a surgir, alguns dizem que esse mal ancião se chamava WESLEY.

Ao final da Era de Ouro dos heróis uma frase se popularizou por um herói francês

“Un jour je serai de retour près de toi”
“Um dia eu retornarei ao seu lado”

O retorno

“O retorno” é uma espécie de fé dos heróis, o retorno dos dias de glória, o retorno de dias mais simples, o retorno do certo pelo certo. Alguns heróis levam essa ideologia em sua vida, outros batalham por ela, de todo modo, muitos acreditam que esses dias podem retornar.
“A fé na capacidade de mudança humana”

A modernidade

Anos após o fim da Era de Ouro do heroísmo e começo da organização vilanesca, as empresas de heróis se tornaram uma potência própria, em teoria cada uma das principais empresas tem poder de fogo e capital para tomar um país para si, mesmo que dificilmente seus afiliados iriam aceitar a ética por trás do colonialismo.

As empresas de heróis se estabeleceram como reais fatores políticos e econômicos, e logo passaram a ter uma grande importância para o mundo. A polícia deixou de ser militarizada, os exércitos se tornaram órgão de apoio à população muito mais do que máquinas de guerra, a violência e criminalidade em geral diminuíram, o trabalho honesto e bem feito passou a ser mais valorizado e prático do que o uso de força bruta para fazer sua vida.

Com a regularização de heroísmo como uma profissão muitos passaram a se interessar pela área, o contingente de heróis por empresa cresceu de forma drástica, se já não era antes, o mundo se tornou um hero mundo, tudo se tornou sobre heróis. Cultura, arte, entretenimento, tudo que pode-se desejar a cultura e valores heróicos abraçou.

Então em 2015 houve o chamado “hero boom”, uma nova era de heróis, a nova geração. Heróis que nasceram sob o uso de mídias sociais, heróis mais novos que totalmente abraçaram as redes, abrindo uma nova janela de oportunidades para o ramo. Nesse evento social surgiram empresas como nunca tentando surfar na onda, porém muitas se mostraram despreparadas para lidar com as heresponsabilidades.

Então chegamos aos dias atuais, passado o trem inicial do “hero boom”, heróis novatos têm começado a aparecer para repor os antigos, ao mesmo tempo que cada vez mais incidentes com heróis enlouquecidos acontecem.

Herofrenia

Quando os heróis enlouquecem

A herofrenia é um distúrbio dos heróis que ainda não é conhecido pelo público e nem os especialistas sabem apontar a causa, mas com certeza é algo terrível, quando os super dotados se tornam fora de controle eles podem causar estragos irreparáveis às vidas de incontáveis famílias.

Uma medida precisava ser tomada, e como sempre, a Atlas não seria a segunda a fazer isso.

Rapidamente a Atlas reconheceu o problema e montou uma rede de contenção para o problema, com Hamilton no comando, surgiu o projeto de contenção dos heróis enlouquecidos. Porém o público não saberia lidar com seus bastiões da esperança ensandecidos pelas ruas, então Hamilton é nomeado de forma oficial como diretor de marketing da Atlas, e sua equipe trabalha de forma anônima ao público civil.

A empresa “Bolinhos da Vovó” nasce então no Brasil, como uma forma de conter os supers que saem de controle.

A ameaça de Wesley

O maior vilão de todos.

Ninguém sabe ao certo de onde ele surgiu, mas com certeza é uma ameaça, essa figura amedrontadora mascarada é uma ameaça a toda realidade, existe um poder no mistério de seu nome.

Existe uma verdade assustadora sobre esse nome, muito além de seus atos e planos vilanescos no heroverso.

O controle que ele exerce sobre o submundo do crime talvez seja maior do que o de Hamilton sobre os heróis e que o Diabo sobre o inferno.

Entender quem é essa figura é entender mais do que deveria. Existe uma verdade profunda sobre ele, pairando sob a profundeza de um mistério de verdades indescritíveis, talvez ele seja mais ancião do que parece, talvez sua origem não seja a que pensam.

Se mergulhar nesse abismo é se transformar, o maior poder dele não é seu nome, mas sua capacidade de [REDIGIDO].

A teoria das janelas partidas e a realidade da natureza meta-humana

Por Antonio Victor Delacruz e Pereira

“A teoria das janelas partidas é um mistério da natureza, ou ao menos a tentativa de responder um mistério, mesmo eu não compreendo completamente o que quer dizer, mesmo já tendo ouvido o Maquinista falar sobre isso algumas vezes.

Eu acredito que existem outras verdades através de nosso universo, que estas verdades atravessam e nos cortam, como janelas, podemos ver umas as outras, realidades simultâneas que podem ser observadas, mas não necessariamente interligadas, dois fatos simultâneos e opostos podem ser realidade ao mesmo tempo.

Como janelas, poderíamos observar o que há do outro lado, mas não o acessaríamos, mas...

O que ocorreria se estas janelas fossem partidas?

A quebra dessa divisão natural para mim representa o caos, o embaralhar das finas linhas escritas por Deus, um fim a ambos os lados, ou sendo mais presunçoso, aos infinitos lados.

A separação entre realidade objetiva e material da fantasia e ideias seria desfeita, realidades colidiriam, fatos anacrônicos existiriam, uma pergunta teria diversas respostas certas, um cálculo matemático poderia expressar a realidade, existiria mais de uma verdade do universo. Como eu expresso em minha teoria da existência vitral, realidade e existência são conceitos menos estáveis do que imagina.

Essa ideia parece satisfatória para você?’

“Falando num sentido de história agora, a teoria das janelas partidas fala sobre a possível origem meta-humana, em 1944 no interior do Mato Grosso uma planta nuclear explodiu em uma grande nuvem de cogumelo azul, todas as janelas de todas ass casas em um raio de quilômetros partiram, após isso, lentamente os primeiros meta-humanos foram sendo descobertos. Existem falhas nessa teoria, o Sr.Tempo diz ter mais de 100 anos, apesar de cronologicamente ele deveria ter 90, e diz ter usado sua magia pela primeira vez com 7 anos, o que seria 3 anos antes do incidente.

Apesar dessa exceção peculiar, essa é a melhor teoria para explicar a natureza meta-humana, eu teorizo que nos anos 40 havia uma espécie de ‘corrida heroica’, visando criar os primeiros meta-humanos, e o Brasil foi apenas o primeiro a alcançar esse status. Como todos sabem, o Brasil é o país com a maior densidade de heróis do mundo, o que fortalece minha teoria.

Acredito que esse evento causou uma alteração no DNA humano ao redor do mundo, criando, ou fortalecendo, o gene H. eu teorizo que todos possuem essa radiação em seu corpo, os meta-humanos apenas teriam esse gene acordado enquanto os humanos comuns tem ele adormecido, talvez o mercado das herofedrinas não seja apenas para viciar os meta-humanos, mas também sirva como uma ativação dessa radiação nos humanos comuns.

Teorizo que o estado de herofrenia não só seja de interesse das empresas como esteja ligado diretamente a um plano muito maior sobre tudo isso, talvez a herofrenia seja uma sobrecarga de radiação H.

Mesmo crendo na teoria das janelas partidas eu ainda tenho muitas lacunas em meu conhecimento, como por exemplo a existência da magia e paranormal. Eu teorizo que a magia e as maldições sejam uma resposta natural à ganância humana, os humanos foram gananciosos e tentaram ser deuses, assim, nós nascemos. Quando as janelas se partiram a humanidade perdeu sua inocência, afastando-se de Deus. A natureza então respondeu a altura, o ecossistema entre a humanidade e o altíssimo foi alterado para sempre.

Me pergunto quais seriam as consequências de um segundo evento como este...”

Artefatos amaldiçoados e a existência do divino

Por Reverendo Josias e Monte Carlo

“Se o Diabo é real meu filho?

É ÓBVIO!

Vivemos em um mundo em que tantas coisas maravilhosas existem, a perfeição divina abraça todas as coisas, seria impossível tudo existir sem ter sido esculpido pelas mãos de um criador maior, então, consequentemente, existe sim um Diabo.

Não se compara com toda a beleza e amor que recebemos de Deus, mas ele existe, ele existe e seus tentáculos imundos ferem as criações de nosso senhor, objetos amaldiçoados pelo coisa ruim existem e já vi vários!

Eles são perigosos e traiçoeiros meu filho, não se deixe levar pela ganância de poder, um **trato com o Diabo** pode trazer grande benefício para seus **talentos, atributos e habilidades** naturais, mas existe sempre um custo caro. Uma hora o sete pele vai pedir o favor de volta, e se você não obedecer ele leva embora sua alma!

Você se torna um **boneco** vazio e sem alma, pronto para ser controlado por qualquer **mestre** que desejar!

O coração do mar é apenas um dos artefatos amaldiçoados... Deus perdoe quem encontrar a pedra de Cain... Existem coisas que não compreendemos com a ciência meu filho, artefatos capazes do impossível, poderes paranormais que só podem ser remediados por **DEUS**!

Aliás, eu já te falei da minha maldição?”

(em seguida o Reverendo Josias passou 4 horas falando sobre como seus poderes de vampiro definitivamente são uma maldição e como Deus salvou sua vida)

“Os artefatos amaldiçoados são um fenômeno recente na história humana, simultaneamente em 1944 os primeiros artefatos amaldiçoados surgiram ao redor do mundo. Apesar de seu nome não há uma clara conexão entre os artefatos amaldiçoados e o diabo, pelo contrário, talvez a ideia do diabo seja uma espécie de artefato amaldiçoado.

Pela compreensão atual, artefatos amaldiçoados são, em geral, objetos de poder, reflexos de intenção, ainda não sabe-se a origem ou como se criam, se são criados, os artefatos amaldiçoados, porém é claro o fator comum entre todos, a intensidade. Artefatos amaldiçoados são poderosos pois carregam a intenção humana, eles carregam a interpretação sobre eles, carregados por histórias, memórias, observação e conhecimento. Todas as lendas, mitos e medos humanos culminam em um artefato paranormal, o contato com a subjetividade humana podem transformar as regras da realidade.

Um exemplo claro é o artefato amaldiçoado mais poderoso de todos, a pedra que matou Abel. Diversas histórias foram contadas sobre esse evento, lendas foram criadas, ela foi usada em um momento especial na história, se real, da humanidade, a primeira intenção de assassinato. Seja pela intenção de Caim ou pelas histórias que rodeiam o evento, a pedra tornou-se algo paranormal, um objeto de poder que altera as leis da realidade. Existe no entanto um custo a quem toca no paranormal, os artefatos amaldiçoados cobram caro de seus usuários, seja pela falta de compreensão humana, pela natureza respondendo seu ataque ou por Deus punindo a blasfêmia, deve-se ter muito cuidado com artefatos amaldiçoados.”

EVENTOS CANÔNICOS

Os eventos canônicos são alguns eventos de história que acontecem no futuro do universo de Herofrenia, que podem ser utilizados para basear missões em volta ou só como um ponto de partida.

Os eventos canônicos não são necessários para a compreensão do sistema e nem do universo de Herofrenia. Sua utilização ou não vai a gosto do mestre, caso queira o mestre pode decidir não usar nenhum dos eventos a seguir em seu universo, e em troca criar os seus próprios, enxergue os eventos canônicos como um bônus apenas, não uma obrigação.

A Última corrida do locomotiva

Neste evento canônico o herói locomotiva enlouquece após anos de sua aposentadoria forçada, perdendo o controle. Sua herofrenia se apresenta como uma severa esquizofrenia, ele se torna obsessivo e começa a armar planos contra as empresas e a população civil.

Hamilton forma um grupo de heróis novatos composto por Rick Balboa, B4-LU Burguerberg, O Pistoleiro e Demitrius Wesley Johnson. O grupo é instruído a roubar um carro mustang modificado e um desacelerador de partículas.

Nesse processo o herói Multidimensional é morto por Rick Balboa.

O grupo arma o desacelerador na cabana do Locomotiva na floresta da Urca, Rio de Janeiro, o Defensor fica de vigília e alerta o grupo quando ele se aproxima. O grupo mata o herói e no processo B4-LU é destruído, porém Tonhão o reconstrói, dessa vez sem chip de memória, a pedido de B4-LU.

B4-LU passa a ter uma única vida, ele se muda para o Ceará e se casa com uma mulher chamada Leila, adotando um bebê que viria a ser nomeado de Rick Jr.

Demitrius Wesley Johnson começa a investigar sobre o ex-herói Brainwave, a fim de recuperar suas memórias.

Rick Balboa começa a treinar sozinho para se tornar mais forte.

O pistoleiro se afasta dos trabalhos de Hamilton e passa a ser um mercenário.

Herofrenia: Mil pés abaixo d'água

O antigo herói Hydro esteve preso nos últimos anos após a morte de sua esposa e seguinte depressão, porém após um erro de um guarda ele escapa.

Hamilton monta um novo grupo para conter o herói fora de controle, grupo composto por Rick Balboa, Klaus Bohr, B4-LU e Demitrius Wesley Johnson. O grupo é direcionado a cela do Hydro e uma exploração aquática, Rick e Klaus vão para a cela de Hydro, onde em uma luta matam o antigo herói de ajuda Aditivado, no processo Rick perde todos seus pelos.

B4-LU e Demitrius vão para a exploração, onde apenas B4-LU acaba prosseguindo pela falta de oxigênio, lá ele encontra a localização do "coração do mar", algo extremamente poderoso que Hydro estava à procura, A inscrição possuía uma localização e uma mensagem

"O coração fornece uma nova vida ao que já se foi

Por um preço grande demais...

Exceto aos que já não tem mais nada a perder"

B4-LU também deixa uma mensagem em uma pedra, dizendo

"Eu vo salva você"

O grupo se encontra na coordenada, uma grande pirâmide no deserto do Atacama, onde Hydro os alerta sobre sua intenção de não os atacar sem necessidade.

B4-LU no entanto suporta todos os ataques sem revidar, e convence Hydro a desistir de seu plano, e que a vida ainda vale a pena ser vivida. Hydro se entrega e B4-LU o injeta com composto H, fazendo com que ele perca seus poderes.

Após a missão Hydro passa a morar com B4-LU e a criar Rick Jr. B4-LU vai até a sede da Atlas e clama o Defensor, falando que "eu também quero se um herói".

B4-LU entra para Atlas

Mark Webber entra para a Liga do Equilíbrio

Após a morte de Locomotiva, a Liga do Equilíbrio passa oficialmente a ter uma vaga aberta, durante a feira dos heróis Mark Webber é escolhido como próximo membro oficial.

Ele passa a treinar na Atlas com B4-LU e algumas semanas depois a lendária luta de boxe entre Mark Webber e Combo ocorre, com resultado final sendo um nocaute no quarto round do Combo. Mesmo com a derrota, Mark passou a ser considerado o segundo melhor boxer do mundo, e passou a ter o respeito do Combo.

Nesse mesmo dia o herói Monte Carlo desaparece.

O festival de violência de Brainwave

O ex-herói Brainwave tem capturado heróis para realizar um festival de violência, muitos civis e heróis têm desaparecido e isso chamou a atenção da Atlas, Hamilton furioso com o time de Rick Balboa monta um time novo composto por Rebote, Fausto, Klaus e Big Pharma.

Demitrius Wesley Johnson se infiltra na arena de forma furtiva, assim como o investigador felino Pereira.

O grupo entra na arena fingindo estar sendo controlado pelos poderes de Brainwave, nessas lutas Big Pharma mata o herói Mais Musculoso.

Após as lutas de heróis é revelado o evento principal, O herói Monte Carlo está sendo controlado por Brainwave.

Neste combate tanto Klaus quanto Fausto morrem.

Big Pharma em seguida mata Brainwave e o grupo salva Monte Carlo.

Demitrius paga 300 mil para o Big Pharma o auxiliar no futuro.

Big Pharma pega o contato de Pereira e exige que Monte Carlo cumpra um favor em troca de seu resgate.

Monte Carlo aceita e passa a dever um favor a Big Pharma.

Big Pharma pede a Wesley um favor, um soro de cópia de poderes.

Rebote se afasta da vida de heroísmo e passa a trabalhar em diversos empregos CLTs com o Garoto Ajuda, ambos criam uma amizade bem próxima.

A invasão da Atlas

Enquanto o festival de Brainwave acontecia, um grupo de vilões comandado por Wesley monta um plano para invadir a torre da Atlas.

Enquanto todos heróis da Liga do Equilíbrio estavam fora, o grupo arma um plano de distração com o vilão Urubu, o grupo composto por Peçonha, Roberto e Travis consegue invadir a torre, no processo alguns guardas morrem, assim como os heróis Coisa Rápida, Logo Ali e John “Marksman” Gun.

Ao entrar no nível mais baixo o grupo encontra o “pacote” que deveriam pegar, um homem chamado Kaminsky, que vivia em uma pequena casa dentro da torre.

Kaminsky aciona a segurança antes de ser desmaiado. B4-LU e Mark Webber vão enfrentar o grupo.

Mark Webber acaba sendo nocauteado por não lutar com toda sua força, B4-LU então o tranca para fora da sala enquanto liga para Leila, para se despedir.

Roberto mata B4-LU Burguerberg, Peçonha morre na explosão. O grupo consegue escapar com sucesso.

Mark Webber se torna muito mais agressivo e irado, ele deixa a Love Mark e entra para a Atlas. Mark começa a caçar Roberto para ter sua vingança.

Em seu enterro Rick Balboa contata Hydro, que marca um encontro entre Rick e Radiante

Combo se torna o herói número 1 no ranking mundial

Após 11 anos de esforço sem parar, Combo finalmente supera o Defensor no ranking mundial, se tornado oficialmente o herói que mais combate o crime.

Após a morte de B4-LU Combo se tornou ainda mais agressivo e violento, lutando sem parar por semanas, em seu discurso Combo fala sobre a inatividade do Defensor o enojar, e que os criminosos agora deverão temer uma nova era de heroísmo brutal.

A última explosão de Krakatoa

O grande vilão aposentado Krakatoa envia um convite para os vilões que ele mais respeita para um grande festival de partida.

Por engano o Urubu recebe um destes convites.

O Urubu forma então o grupo composto por Vash, Roberto, Yuri Wesley Johnson e Gustavo Bizantino e seu galo Gakinasceus II.

A equipe entra em um avião particular com destino a uma cidade fantasma no Quênia. Roberto não resiste e absorve a energia do avião, fazendo com que ele caia.

O grupo sobrevive e encontra 3 grupos de vilões, além do rei das explosões, Magma Joebilly junto de Earthbound Kraven e Deathlockjaw Graves, O Panteão junto de a Valquíria e o Berserker, e Wesley junto de o Ventania, o Obsidiano e o Afiliado da Ovelha.

Krakatoa então arma um timer para se explodir, e o vencedor ficaria com seus espólios.

Os 4 grupos de vilões lutam e usam suas próprias estratégias, no fim Vash acaba ganhando os espólios, e recebe uma herofedrina+, a qual lhe dá um poder inimaginável.

Deste evento saem vivos apenas Magma Joebilly, Panteão, Gustavo, Yuri, o Afiliado da Ovelha, Roberto, Vash e Wesley.

Roberto percebe que pode se tornar ainda mais forte e decide fazer uma jornada até a Argentina matando todos heróis que encontrar no caminho. Roberto adentra a Ultraferrovia.

Panteão se filia ao Maquinista após ser salvo por Galinasceus II.

Vash nunca mais foi visto.

A ascencão de Antonio Victor Delacruz

Após os eventos do festival de Brainwave Big Pharma começa seu plano, ele se candidata e ganha a eleição como senador americano no Estado do Texas, com sua política Armstrong o senador se mostrou extremamente popular ao meio dos americanos, pregando políticas de liberdade, luta individual e resistência à mediocridade.

Antonio então contata O Maquinista, e explica de seu plano, assim como sua vontade e fé no indivíduo. O Maquinista e Big Pharma formam uma relação de amizade pessoal, assim como um senso de igualdade e respeito.

Antonio então usa seu favor com o Monte Carlo, marcando um encontro com Combo no distrito destruído de São Paulo.

Ao mesmo tempo Antonio contrata o Pistoleiro, usando o dinheiro que Demitrius wesley johnson o deu, junto de um kit de drogas de performance um rifle de alto calibre chamado Lucille.

Antonio se injeta com o soro de cópia de poderes.

O Pistoleiro fica em posição e espera o sinal de Antonio, Combo encontra Antonio e confronta sobre a morte do Mais Musculoso, o Pistoleiro dá o disparo que acerta Combo e Antonio morde a gota de sangue que respinga.

Combo então espanca Antonio, o deixando permanentemente lesado, com ambas as pernas destruídas, os dentes arrancados, o estômago perfurado dentre muitas outras lesões severas.

Antonio, no entanto, sobrevive e agora possui o mesmo poder de aquecimento do Combo.

Após o confronto O Maquinista socorre Antonio, Antonio então mata o Pistoleiro e recupera Lucille.

Satisfeito, Antonio sorri para O Maquinista e lhe diz o próximo passo para o futuro que ambos sonham.

O próximo passo para a liberdade total da humanidade é matar o Defensor.

Rick Balboa entra para Atlas

Após seu encontro com Hydro, Rick tem um encontro marcado com o herói Radiante, ele parte do Ceará para o Rio de Janeiro em seu Mustang turbinado.

Em seu encontro, ou reencontro, Radiante ensina a Rick como convencer Combo de o treinar. Rick anota o que seu salvador disse, e parte para a Atlas.

Rick convence Combo de o treinar, além dele alguns outros heróis novatos estão em treinamento, o enorme Marco Aurélio está sendo treinado pelo Patrulheiro de Ferro, André Reges PINTO, o Homijo, está sendo treinado pelo Reverendo Josias, o herói Kazuki está sendo treinado pelo Monte Carlo e o herói Alex está sendo treinado pela heroína Syndra.

Big Pharma mata o Defensor

Antonio Victor Delacruz realiza seu plano, após copiar o aquecimento de combo e transformar seu corpo em uma arma pelo maquinista ele arma um encontro com o Defensor, preparado por anos para esse momento Antonio sobrepõe a força do homem mais forte do mundo, fazendo-o se curvar à sua frente, Antonio então realiza o ataque mais poderoso do universo, causando mais de um milhão de dano, finalizando o defensor com apenas uma mordida. O senador esteve se preparando a vida toda para esse momento, sua força sem igual deu fim ao antigo número 1, apesar de seu sucesso Antonio sabia das consequências, seu coração não suportou a intensidade, e como ele planejava, ele morre em seguida, deixando seu legado para seu único amigo real, o Maquinista, que levará adiante seu propósito e caçará até o fim os super poderosos, até que reste apenas os realmente dignos, os humanos.

MANUAL DO HERÓI

A ATLAS QUER VOCÊ COMO HERÓI DELA.

E você não quer perder essa oportunidade

Você já tem seu personagem pronto, armas carregadas e afiadas, um poder bem bacana que você criou e um personagem em mente, o que falta?

Tecnicamente nada! Você já pode criar sua própria história e reunir seus amigos!

Porém ainda há mais coisas que o universo de Herofrenia pode te oferecer, neste capítulo abordaremos mais sobre o universo e histórias que acontecem nele, este é um capítulo mais indicado para os jogadores que forem mestrar as sessões, porém todos são bem vindos a ler se aprofundar na história dos heróis e empresas, assim como algumas dicas de narrativa, histórias e possíveis missões para os jogadores.

O que torna um RPG especial?

Os amigos que fazemos no caminho

A compreensão dessa resposta é mais importante do que parece para um mestre, um bom RPG é um projeto de grupo, uma história de improvisação que se molda com muitas mãos. Como mestre seu papel é guiar a diversão de seus amigos, não ditar como seus servos irão atuar em seu roteiro perfeito. Quanto mais cedo entendermos que **todos** são igualmente necessários, mais cedo a diversão começa.

E como funciona um grupo de heróis?

Organizando os jogadores

De forma geral, um grupo sólido de Herofrenia consiste em ao menos 3 jogadores e 1 mestre, porém esse número pode facilmente aumentar conforme o tamanho de seu grupo de amigos. Com estes 4 jogadores (incluindo o mestre), todas as funções estão devidamente ocupadas.

Em Herofrenia não existem classes de forma formal, porém existem papéis em que muitos heróis se encaixam, sendo eles:

O tanque: o personagem que cuidará da proteção do grupo, seu foco é mais proteger do que causar dano, tanques costumam ter muita vida, rigidez e CA

O suporte: o personagem que irá auxiliar todos do grupo, eles podem curar, fortalecer aliados ou enfraquecer inimigos, suportes costumam ter menos vida e ser focados em suas habilidades e ciências

O atacante: o personagem que estará na linha de frente com o tanque, seu foco é causar dano, existem atacantes de dano por rodada, que causam muito dano sempre, e atacantes de escalonamento, que se tornam mais fortes com o tempo, até superando os de rodada, atacantes costumam ter uma vida média, alto utilização poder/combate/armaria a depender de seu ataque

É claro que nada é obrigatório, todos têm direito de jogar como quiser, e nem se encaixar nesses rótulos, este é apenas um exemplo de grupo, em termos simples, é o que se espera de um grupo médio de Herofrenia.

Como montar uma missão?

Os básicos de toda sessão

As sessões de Herofrenia podem ser resumidas a 3 etapas essencialmente,

A preparação: quando o grupo recebe a missão, quando o cabeça passa os dados do que precisa para a missão da vez, seja Hamilton ou Wesley, é o momento em que o grupo se encontra e descobre o que precisam fazer dessa vez

A investigação/Coleta: esse é o momento em que o grupo já sabe do que precisa e vai atrás, pode ser adquirir um item (ou roubar), pode ser contatar alguém ou pode ser quando o grupo chega na cena do crime, e pode investigar a área atrás de pistas, neste momento podem ocorrer combates menores

A luta: esse é o ápice da sessão, ou costuma ser, é quando o grupo finalmente encontra ou encurrala o herói louco (ou vilão) e tem seu grande combate de chefe, é a luta principal da missão, e costuma ser a mais difícil

Nem toda missão terá só 3 etapas e elas não necessariamente se encaixam nestes resumos, pode ser uma missão puramente furtiva, ou uma grande perseguição de carro, fica ao desejo dos jogadores e mestre. Como sempre, os jogadores são curiosos e pessoas com os próprios pensamentos, raramente jogadores seguirão o plano que está escrito, então não se frustre e nem tente forçar com que eles voltem ao “caminho certo”, essa é a hora para praticar o improviso.

Bloqueio criativo

Acontece com os melhores

Se estiver sem ideias para uma próxima sessão, não se culpe, ideias não podem ser forçadas a aparecer, o costume de escrita se torna um hábito interessante para quem assume o papel de mestre, e a maioria costuma acabar gostando, ,asa você não é um roteirista ou escritor, não sinta obrigação de criar e nem de grandiosidade, não é algo que deve a ninguém.

É aqui que entra o papel deste livro, no próximo capítulo você terá acesso ao rolador aleatório de missões de Herofrenia, assim como o fichário de heróis e vilões, um método de sempre ter novas aventuras mesmo nos dias de menos criatividade!

MISSÕES

AS PREVISÕES DO SR. TEMPO

O que ainda tem por vir

Com as previsões do Sr. Tempo o mundo se tornou um lugar muito mais seguro, aparentemente é muito mais fácil lidar com uma coisa que você sabe que vai acontecer!

Neste capítulo você terá acesso ao gerador de aventuras aleatórias Herofrenia!

Como funciona?

Para gerar uma missão aleatória tudo que você precisa é de alguns dados e anotar!

As missões aleatórias são só uma base, modifique e adapte como desejar o material a seguir!

Baseado nos números que você tirar nos dados uma missão nova será formada a partir de uma base numérica que será apresentada a baixo:

O CENÁRIO

Onde se passará?

Role um dado de 20 lados e anote o resultado seguindo a listagem:

1- A torre da Atlas

2- A Ultraferrovia

3- O distrito destruído de São Paulo

4- A central de uma empresa

5- Uma centro de uma capital

6- A floresta amazônica

7- Um deserto

8- Um navio em alto mar

9- Um caminhão cargueiro em movimento

10- Uma montanha

11- Uma estação espacial

12- Uma das 7 maravilhas do mundo

13- Uma mina

14- Um avião comercial

15- Um culto obscuro

16- Um museu famoso

17- Um importante prédio político

18- Um sítio de escavação arqueológico

19- Uma mansão

20- A casa de um herói

O EVENTO

O que está acontecendo?

Role um dado de 20 lados e anote o resultado seguindo a lista:

1- Um vilão famoso ataca

2- Um herói famoso enlouquece e começa a atacar inocentes

3- Um meteoro está prestes a cair

4- Um grupo de vilões quer roubar o conteúdo secreto

5- Um vilão toma reféns e exige uma recompensa

6- Um culto está tentando fazer um pacto com o Diabo

7- O Urubu planeja um roubo

8- Um item perigoso foi roubado

9- Um herói louco ameaça vazar as identidades secretas dos heróis

10- Um vilão quer causar um desastre natural

11- Um herói famoso trai sua empresa

12- Uma bomba atômica vai explodir

13- Um vilão quer soltar um vírus letal

14- O Hamilton te pede para matar um alvo em troca de um favor

15- Um vilão famoso roubou um cofre inteiro e escondeu

16- Um herói está sendo controlado pelo Brainwave

17- Um grupo de heróis está desaparecido

18- Um presidente está sendo preso como refém

19- Uma prisão próxima foi destruída e tomada por vilões

20- Uma ameaça de outro planeta surge

DESENROLAR

E o que?

Role um dado de 12 lados duas vezes, se for o mesmo resultado duas vezes re-role, e anote o valor seguindo a lista:

1- Um herói trai o grupo

2- O grupo encontra um item amaldiçoado

3- O grupo descobre que a missão era suicida

4- O grupo encontra um vilão disposto a ajudar

5- O grupo é separado

6- O grupo encontra um cofre cheio de suprimentos ilegais

7- O grupo precisa recrutar um civil para ajudar

8- O grupo descobre mais sobre a natureza meta-humana

9- O grupo precisa realizar um dilema moral

10- Quando o grupo chega no local, tudo parece estar resolvido

11- Outro grupo de heróis está resolvendo o caso e não coopera

12- Um membro do grupo começa a ter visões do futuro

CONCLUSÃO

Nunca acaba!

Role um dado de 12 lados e anote o resultado seguindo a listagem:

1- Era tudo parte do plano do Big Pharma

2- Foi um plano de uma empresa para acobertar um golpe

3- Era tudo um plano do WESLEY

4- A ameaça é neutralizada com sucesso e o grupo ganha um bônus de 300 mil

5- O vilão da missão foge

6- O grupo encontra pistas da próxima missão

7- O grupo descobre que é alvo de um vilão

8- Um membro do grupo recebe uma proposta de uma empresa

9- O grupo encontra pistas sobre o mistério das janelas partidas

10- A Liga do Equilíbrio aparece

11- Um novo herói entra para o top 15 do ranking mundial

12- Um herói famoso morre

RECOMPENSAS

A parte boa!

Role um dado de 10 lados e anote o resultado:

1- Cada membro recebe 500 mil
2- Cada membro ganha 300 mil
3- Cada membro ganha 250 mil
4- O grupo recebe uma arma especial
5- O grupo recebe uma armadura especial
6- Cada membro ganha +10 de talento
7- Cada membro ganha +4 de atributo
8- Cada membro pode melhorar uma habilidade
9- O grupo ganha um automóvel próprio
10- O grupo se torna mais famoso e sobe algumas posições no ranking

CENTRAL DE TREINAMENTO HEROES N' CHAMPIONS

Onde as coisas boas estão

A Heroes N' Champions traz uma novidade para você! Com o novo módulo de treinamento pago, você também pode ser um herói!

A central de treinamentos te oferece um acesso expansivo sobre os casos passados de nossos heróis (e dos que não nos pertencem), junto de todos os seus segredos!

Neste capítulo você terá acesso às fichas heróis e vilões famosos do heroverso, assim como fichas básicas de vilões e heróis genéricos e animais. Sinta-se livre para utilizar e modificar como quiser o material a seguir!

OS HERÓIS

Ta na hora do pau!

Nem sempre os heróis vão ser os caras bons da história, e nem você, então pode ser uma boa saber contra o que você vai lutar!

As fichas de personagens e de jogadores se diferem nos valores, em resumo imagine que os personagens sempre terão mais vida do que dão dano, e os jogadores o oposto. Mesmo que haja exceções, esta é uma forma de se observar as fichas numa perspectiva mais prática e numérica.

Sendo por uma boa causa ou não, os heróis eventualmente serão seus melhores amigos ou piores rivais.

Como sempre, este conteúdo é apenas uma base, modificações são incentivadas e adaptações são muito bem vindas! Quer usar a ficha do Combo e só mudar o nome e aparência para se encaixar em uma ideia sua? Manda ver!

Demitrius Wesley Johnson

"The Black silence"

Vida: 250

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 3

Carga máxima: 10

A sombria lâmina do rei noite:
Uma espada de duas mãos adornada excessivamente, causa 3d20+10 de dano, seu crítico é x3

Bomba de fumaça

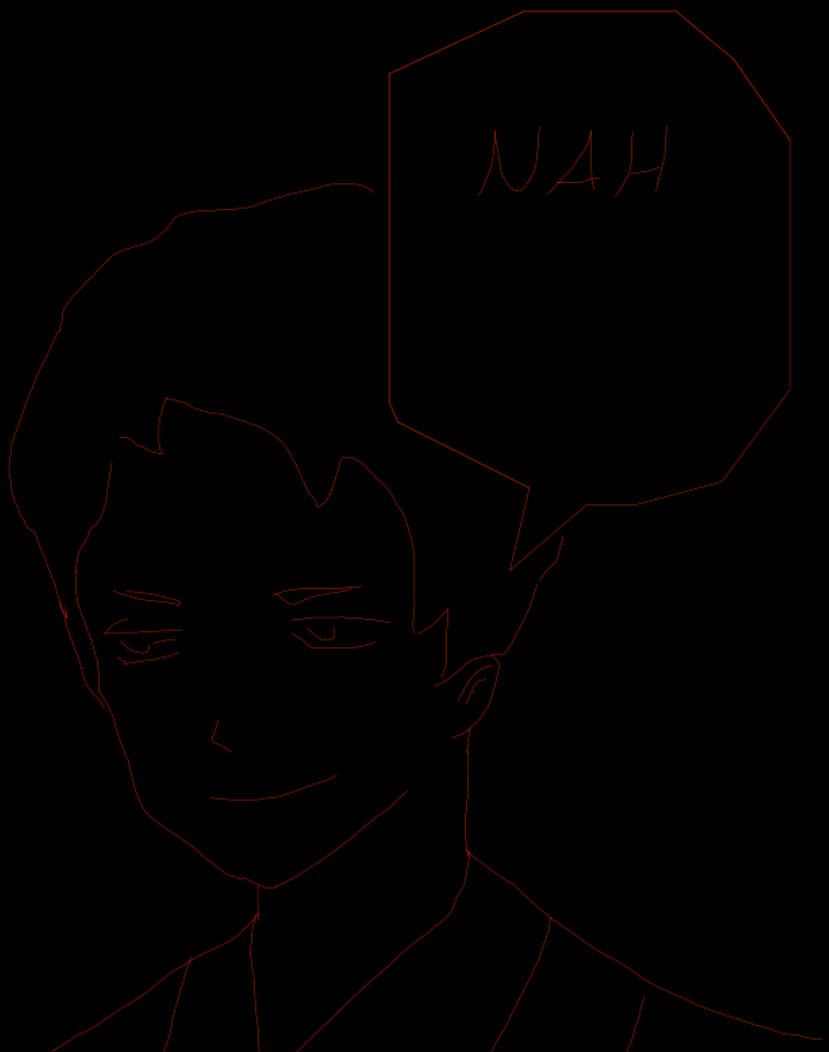
Movimento: 3m

Ataques:

As sombras do deus demônio da morte sombria:
Demitrius pode controlar sombras, podendo se teletransportar entre sombras de até 10m de distância quando estiver em uma delas, quando nas sombras seu teste de furtividade se torna de poder com crime e utilização de poder

O inventário da devoração assassina sombrias das trevas:
Demitrius pode ocultar itens nas sombras, a carga dos itens é igual a sua força+poder x2

O assassinato da morte sombria silenciosa no oculto: Quando furtivo Demitrius causa +5d de dano e seu crítico melhora em 3, como uma ação de movimento ele pode se manter furtivo mesmo depois de atacar



Dr Klaus Bohr

Aquele Klaus Bohr

Vida: 300

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 2
Imortalidade: 0
Intelecto: 6
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 13
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 2
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Eliza: Uma pistola modificada que atira dardos

Movimento: 5m

Ataques:

PHD em bioquímica:
Klaus pode disparar um projétil especial que causa dano de veneno igual a 2d10 por 2 rodadas

Auxílio emergencial:
Klaus dispara um projétil usando super velocidade com armaria, o projétil cura 3d10+20 de vida

Aposta avançada:
Klaus dispara um projétil que tem um efeito definido pela rolagem de 1d4, assumindo um dos efeitos:

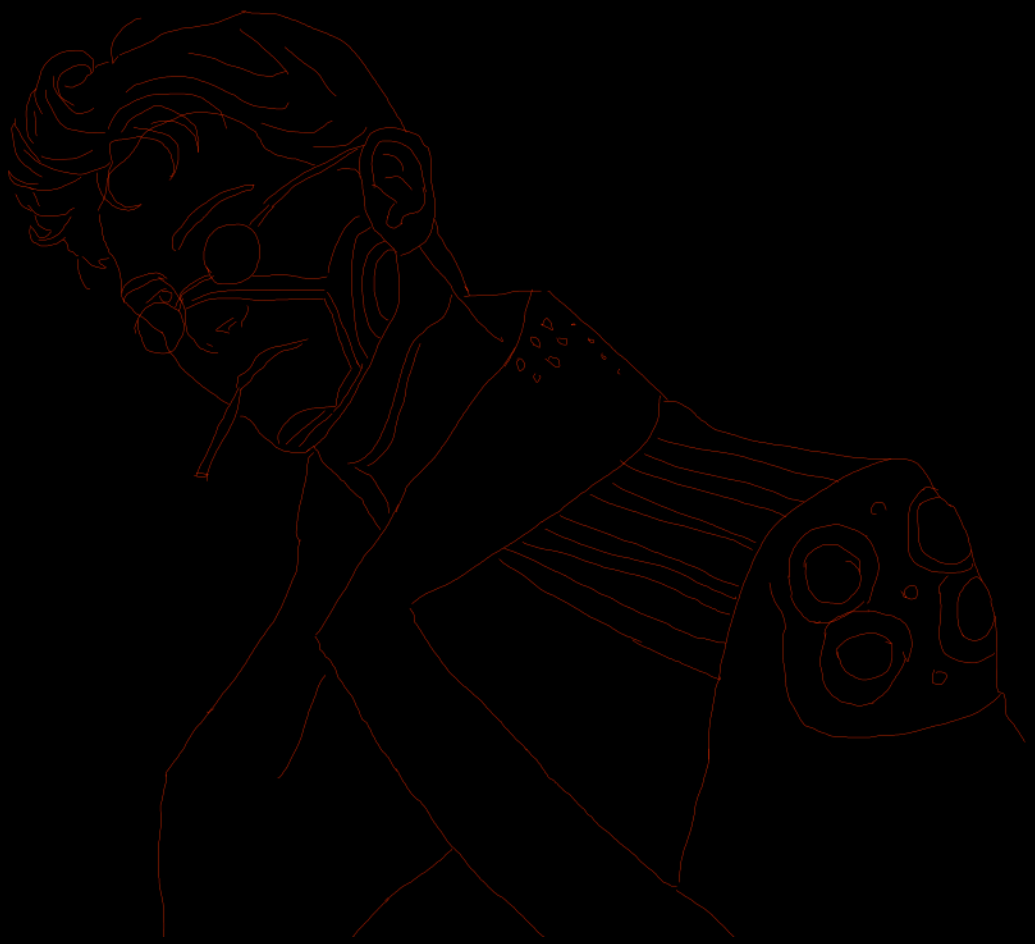
Hiperfocalizante:
O projétil dá +5 de acerto no próximo ataque do alvo

Anabolizante:
O alvo causará +2d de dano no próximo ataque

Enriquecedor neural:
O alvo recebe uma melhora em seu crítico equivalente a 4, o efeito dura 1d4 rodadas

Cápsula envenenada:
O alvo por 2 rodadas sofre 15 de dano

Tudo ou nada:
Klaus faz seu disparo especial, durante 4 rodadas o alvo recebe +5 em todos os atributos e +5 de acerto, porém, quando as 4 rodadas passarem o alvo cai morrendo com a dificuldade em 25



Fausto

Ele não é criativo

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 3
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 2

Invulnerabilidade (CA): 14
Rigidez: 1

Talentos:
Armaria: 4
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 4

Carga máxima: 9

Movimento: 6m

Ataques:

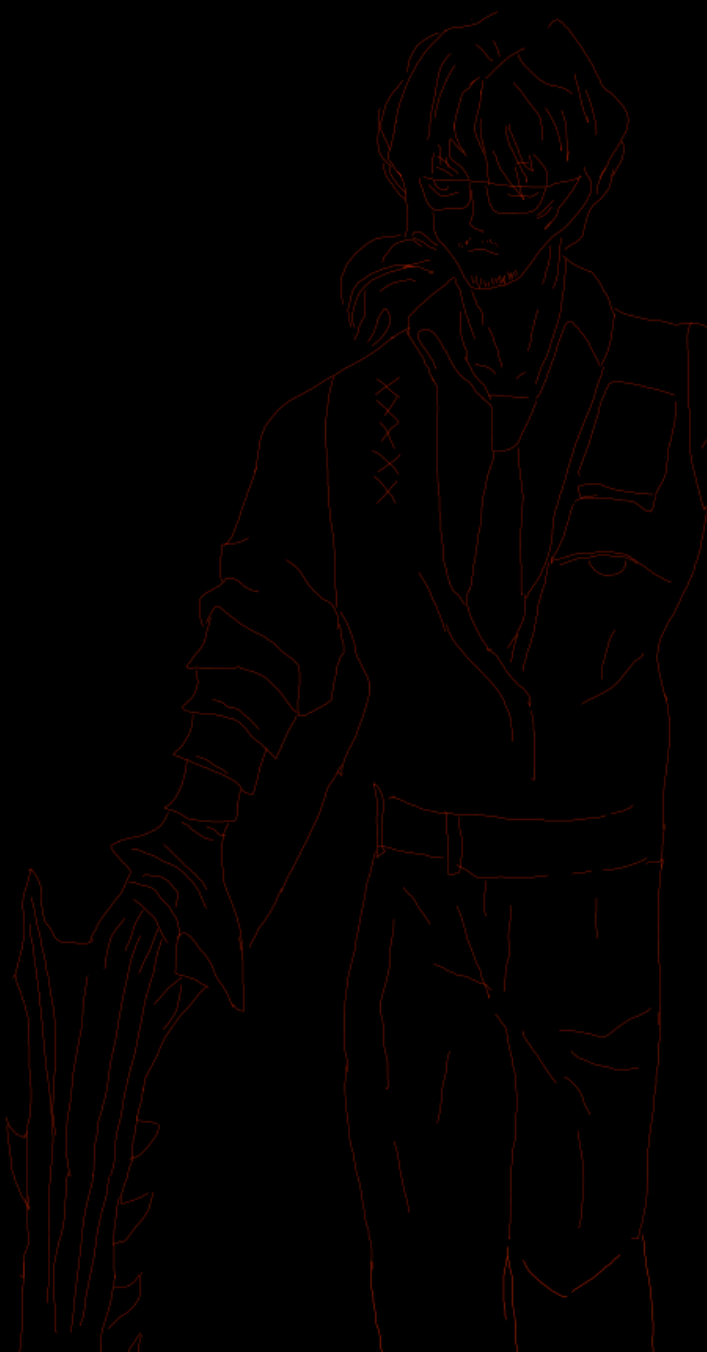
Transformação parasítica:
Fausto pode transformar seu braço parasita em algumas formas diferentes, recebendo uma série de benefícios, como:

Braço lâmina:
Seu braço se torna afiado como uma cimitarra, seus ataques passam a causar 4d10+10 de dano, ele ataca com super força e combate neste modo

Braço tentáculo:
Seu braço se torna parecido como vários tentáculos, ele pode agarrar um inimigo usando poder com combate contra força com combate

Braço laser:
Seu braço se torna cilíndrico com um olho vermelho na ponta, seu braço pode disparar um raio laser que causa 3d20+10 de dano, seu ataque é com poder com armaria

Braço escudo:
Seu braço engrossa e toma forma de um escudo policial, neste modo Fausto recebe +5 de rigidez e 2 CA



Coisa Rápida e Logo Ali

Sim, os dois

Vida: 500 (250/250)

Atributos:
Super força: 2/4
Super velocidade: 6/0
Imortalidade: 3/3
Intelecto: 0/0
Popularidade: 0/0
Poder: 2/5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0/0
Atletismo: 8/0
Carisma: 0/0
Ciências:0/0
Ciências sociais: 0/0
Combate: 5/5
Conhecimento: 0/0
Crime: 0/5
Percepção: 0/5
Pilotagem: 0/0
Reflexo: 5/5
Utilização de poder: 0/8

Carga máxima: 7/9

O martelo de Logo Ali: Logo Ali carrega um martelo de pregos que causa 1d10+15 de dano

Movimento: 20m/3m

Ataques:

A grande corrida do Coisa Rápida:
Coisa Rápida usa seu poder de velocista para dar um encontrão com um alvo, seu acerto é com super velocidade com atletismo e o dano é 2d10

Os portais do Logo Ali:
Logo Ali usa seus poderes de criação de portal para criar dois portais em até 3m de si mesmo, um portal se conecta com o outro

Trem bala: Coisa Rápida prepara uma corrida, para cada 5m percorridos ele causa +1d de dano, seu acerto é com poder com atletismo, seu dano é de 2d20+10

Desvio certeiro:
Como uma reação Logo Ali pode rolar um teste de poder com reflexo para fazer o ataque que o acertaria acertar outro inimigo ou o próprio atacante

Sinergia: A Maratona intermitente:
Coisa Rápida e Logo Ali usam o melhor de seus potenciais unidos, Logo Ali se esconde e cria dois portais a 5m um do outro, frente a frente, então Coisa Rápida começa a correr acumulando metros para seu ataque “Trem Bala”

John “Marksman” Gun

O criador do tiro ao alvo

Vida: 400

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 7

Jóia da família: Um fuzil semi automático adornado com insígnias da família Gun, causa 3d12+15 de dano, crítico em 19

Movimento: 9m

Ataques:

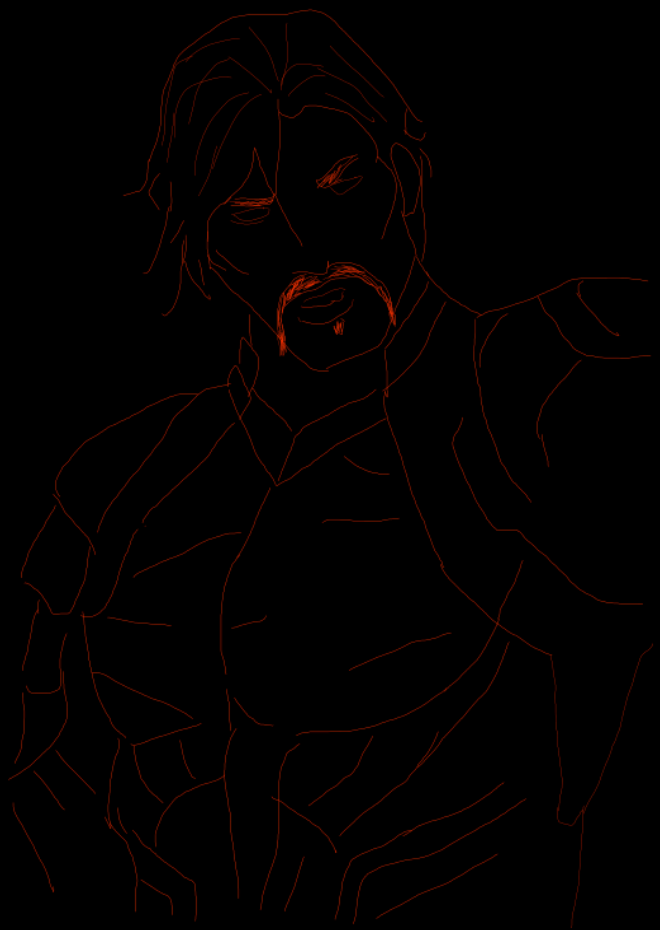
Aceleração magnética:
John acelera o seu tiro usando sua manipulação magnética, ele pode usar esse poder uma vez a cada 3 rodadas, seu tiro passa a ter crítico x3 e causa +3d de dano

Armadura globinal:
John usa o sangue derramado para criar uma armadura de sangue em seu corpo, ele recebe +2 de rigidez e 1CA. Essa habilidade também pode ser usada como uma reação usando poder+reflexo, reduzindo o dano em 20

Imprevisibilidade magnética: John altera a trajetória de seu tiro, dando +5 de acerto e podendo acertar alvos sob cobertura, John pode usar esse poder uma vez a cada 2 rodadas

Treinamento militar: John pode dar dois disparos por rodada

Técnica máxima: Explosão Magnética: John usa seu próprio sangue para condensar uma explosão de projéteis metálicos que causam 2d20+20 de dano para cada 50 de vida que John sacrificar



Alex Pereira

Ansiedade e suporte

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Conjurar correntes: Redução de impacto:
Alex pode conjurar correntes que cobrem um aliado, o aliado recebe pela rodada 50 PV temporários

Conjurar correntes: Imobilização:
Alex conjura correntes para imobilizar o alvo, Alex realiza um teste de poder com utilização de poder contra um teste de força com combate ou atletismo

Conjurar correntes:
Relocação:
Alex pode como uma reação usar suas correntes para desviar de um ataque, a rolagem é feita com poder com reflexo e deve superar o ataque

Conjuração curadora:
Alex pode curar em área 1d20+25 Pv

Rebote

De volta pra você

Vida: 650

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 2
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

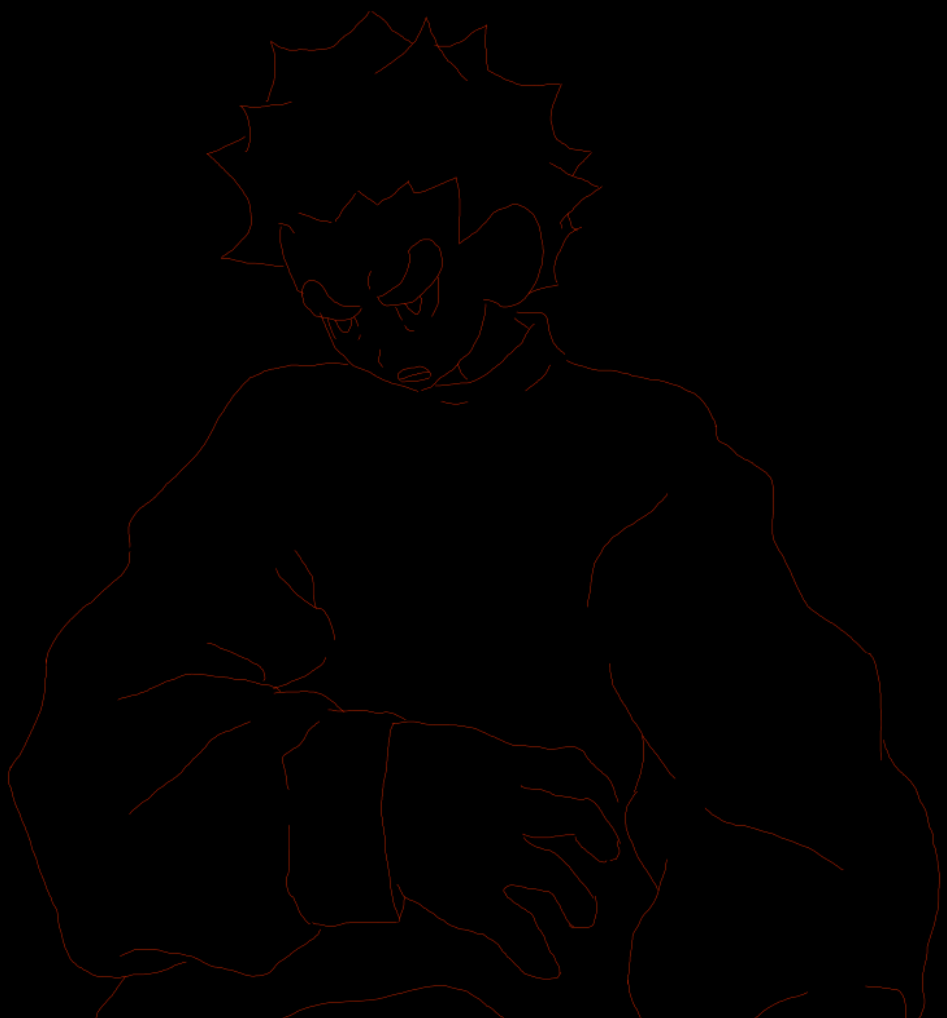
Ataques:

Mão de bunda:
Rebote esfrega sua mão em suas partes íntimas e dá um tapa em um alvo, Rebote rola um teste de carisma com popularidade contra um teste de conhecimento com intelecto do alvo, se Rebote ganhar o alvo o atacará pelas próximas 2 rodadas

Pele de seda:
Rebote reduz sua rigidez em 30, sua rigidez negativa representa um aumento no dano que sofrer

Absorção:
Rebote absorve metade de todo dano que recebe, acumulando o total

Desvio e te mato:
Rebote devolve todo dano que recebeu em um ataque poderoso



Druida

Encantadora liberdade

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade:
Imortalidade:
Intelecto: 3
Popularidade: 10
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 12
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 5
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 6

Movimento: 3m

Ataques:

Força selvagem:
A Druida pode se transformar em animais, com o limite de 3 transformações por cena, seus status variam conforme a transformação

Forma de combate:
A Druida toma a forma de um animal voltado ao combate (urso, lobo, tigre), recebendo +70 de vida e seus ataques causam 3d20+10 de dano, ela pode dar dois ataques nessa forma e seu crítico é 17. Sua super força e velocidade aumentam em +5 e seu intelecto e popularidade em -5, ela também recebe +5 de combate

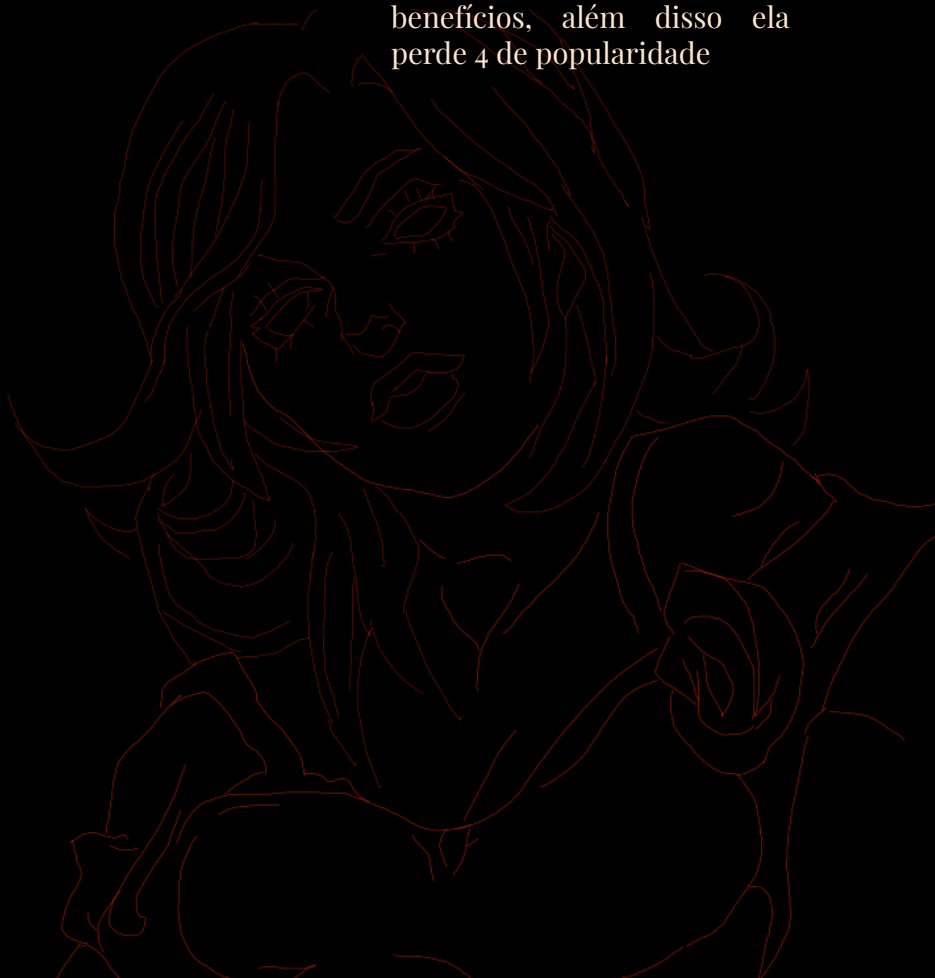
Forma resistente:
A Druida toma a forma de um animal voltado a resistência (elefante, bisão, rinoceronte), ela recebe +150 de vida e 5 de rigidez, além disso sua invulnerabilidade aumenta em 4. Seu ataque causa 1d10+3 de dano, além disso ela recebe +8 de imortalidade e +2 de superforça, mas recebe -5 de intelecto e velocidade

Forma de fuga:
A Druida toma a forma de um animal voltado a fuga (coelho, pássaros, etc) recebendo +12 de invulnerabilidade e seu movimento aumenta em 12m, além disso ela recebe +5 de reflexo e uma reação. Nessa forma ela recebe +15 de dano em cada ataque e sua imortalidade e super força diminuem em -5, porém sua super velocidade aumenta em +5.

Aprimorar forma:
A Druida pode gastar todas suas transformações para aprimorar sua forma escolhida, recebendo o dobro dos benefícios

Forma peçonhenta:
A Druida toma a forma de um animal voltado para efeitos negativos (cobras, ornitorrinco, dragão de komodo), recebendo +20 de vida e seus ataques causam 2d12+8 de dano, além disso seus ataques envenenam alvos, causando 3d12 de dano no final de cada rodada por 1d6 rodadas ou o alvo tomar um anti veneno. Nessa forma ela recebe +7 de super velocidade mas perde -5 de popularidade e -1 de imortalidade

Forma mestiça:
A Druida recebe a melhoria de atributos da sua última forma usada, mas sem os demais benefícios, além disso ela perde 4 de popularidade



Rick Balboa

O herói do povo

Vida: 500

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 8
Imortalidade: 3
Intelecto: -2
Popularidade: 3
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 4

Carga máxima: 8

Movimento: 11m

Ataques:

Foco modelo Rick Balboa:
Para cada ataque que Rick realiza ele se torna um pouco mais forte, Rick possui um medidor de foco, para cada ataque bem sucedido ele ganha 10 de foco, para cada crítico ele recebe 15 de foco. Para cada ataque recebido Rick perde 5 de foco e para cada ataque crítico recebido ele perde 10 de foco.

Ao chegar em 50 de foco Rick se torna capaz de desviar de balas

Ao chegar em 100 de foco Rick recebe a habilidade “Clinch” e “Trash talk”

Ao chegar em 150 de foco Rick passa a dar +2d de dano

Ao chegar em 175 de foco Rick recebe +5 de reflexo e mais uma reação

Ao chegar em 200 de foco Rick recebe uma melhora de 5 em seu crítico

Clinch:
Rick pode realizar um tipo de ataque especial, que dá mais 1d+5 de dano mas não concede foco

Trash talk:
Rick pode realizar um ataque com popularidade+carisma, que não causa dano mas concede 20 de foco e 25 em críticos

O macaco gente boa:
Os punhos de Rick são uma arma de categoria especial, podendo realizar 2 ataques por rodada e causando 3d10+10 de dano

B4-LU

O robô gentil

Vida: 1200

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 0
Imortalidade: 10
Intelecto: -4
Popularidade: 4
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: -5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Movimento: 3m

Ataques:

Defesa Caipira:
B4-LU é uma unidade especializada em proteção, tendo seu foco na resistência

Modelo Combo:
A tela no rosto de B4-LU mostra um desenho Combo, o alvo que ele selecionar tem que atacá-lo

Modelo Rick Balboa:
A tela no rosto de B4-LU mostra um desenho do macaco gente boa, todos inimigos rolam um teste de conhecimento de dificuldade 20, se falharem são obrigados a atacar B4-LU

Modelo B4-LU:
B4-LU gasta sua reação e leva o dano por um aliado

Na conversa tudo se resolve:
A presença de B4-LU é calmante, ele tem vantagem em testes de carisma para de escalar situações de combate

Homijo

Violência e emoção

Vida: 600

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 15

O banco da praça Gion Shoja:
Um banco de praça de chumbo que causa 4d20+20 de dano, seu crítico é x3

Movimento: 3m

Ataques:

Violência covarde:
Homijo pode realizar um ataque extra contra alvos caídos, agarrados ou imobilizados

A esponja lendária de Gion Shoja:
Homijo pode realizar uma manobra de derrubada como uma ação extra usando força com combate contra um alvo

A chuva dourada de Gion Shoja:
Homijo usa seu poder de contrações musculares para relaxar a bexiga de um alvo, fazendo com que ele se mije, entrando no estado de pânico por uma rodada. O teste é de poder com utilização de poder do Homijo contra imortalidade com atletismo do alvo

A vingança de Montezuma:
Homijo faz um alvo relaxar o esfíncter, se cagando todo. O alvo perde sua reação e ação de movimento, o teste é de poder com utilização de poder do Homijo contra imortalidade com atletismo do alvo

Fúria emotiva:
Quando Homijo fica com 100 de vida ou menos ele começa a ficar furioso e chorando ao mesmo tempo, nesse estado emotivo seu crítico melhora em 4, ele passa a dar +3d de dano e tem mais uma ação padrão

Marco Aurélio

Marcoooooooooo

Vida: 700

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: -2
Imortalidade: 10
Intelecto: 0
Popularidade: -2
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 17
Rigidez: 12

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: -5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 9

Armadura pesada e cinética: Marco carrega uma armadura que o permite reduzir o dano de ataques

O escudo de Marco Aurélio: Uma porta de vagão da Ultraferrovia que dá +5CA

Movimento: 1m

Ataques:

Devorador de dados: Uma vez por combate Marco pode ativar essa habilidade, por 4 rodadas seu CA aumenta em 5 e para cada 20 de dano recebidos ele aumenta 1 de rigidez

Duro de queda: Ataques brutais não deixam Marco morrendo

Você não é homem de fazer seu trampo: Uma vez a cada 4 rodadas Marco como uma reação recebe o dano de um aliado por ele

Tá olhando o quê?:
Marco usa uma ação completa para provocar todos os inimigos a o atacar

Reversão:
Marco constantemente está sob efeito de seu super poder, a reversão. Ataques poderosos se tornam mais fracos, porém ataques fracos se tornam mais poderosos

Lado ruim (menos de 40 de dano)

Ataques de dano de 1 a 5 causam mais 105 de dano

Ataques de 6 a 25 causam mais 35 de dano

Ataques de dano de 26 a 40 causam mais 15 de dano

Lado bom (a partir de 41)

Ataques de 41 a 75 recebem rigidez de 15

Ataques de 76 a 110 recebem rigidez de 25

Ataques de 111 a 160 recebem rigidez de 35

Ataques de 161 a 210 recebem rigidez de 75

Ataques acima de 300 ultrapassam o limite da habilidade e causam dano normal

Big Pharma

O senador Armstrong

Vida: 80

Atributos:
Super força: 25
Super velocidade: -4
Imortalidade: -4
Intelecto: 5
Popularidade: -4
Poder: -10

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: -10
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: -10

Carga máxima: 25
Anabolizantes
Hiperfocalizante
Adrenalina

Movimento: 3m

Ataques:

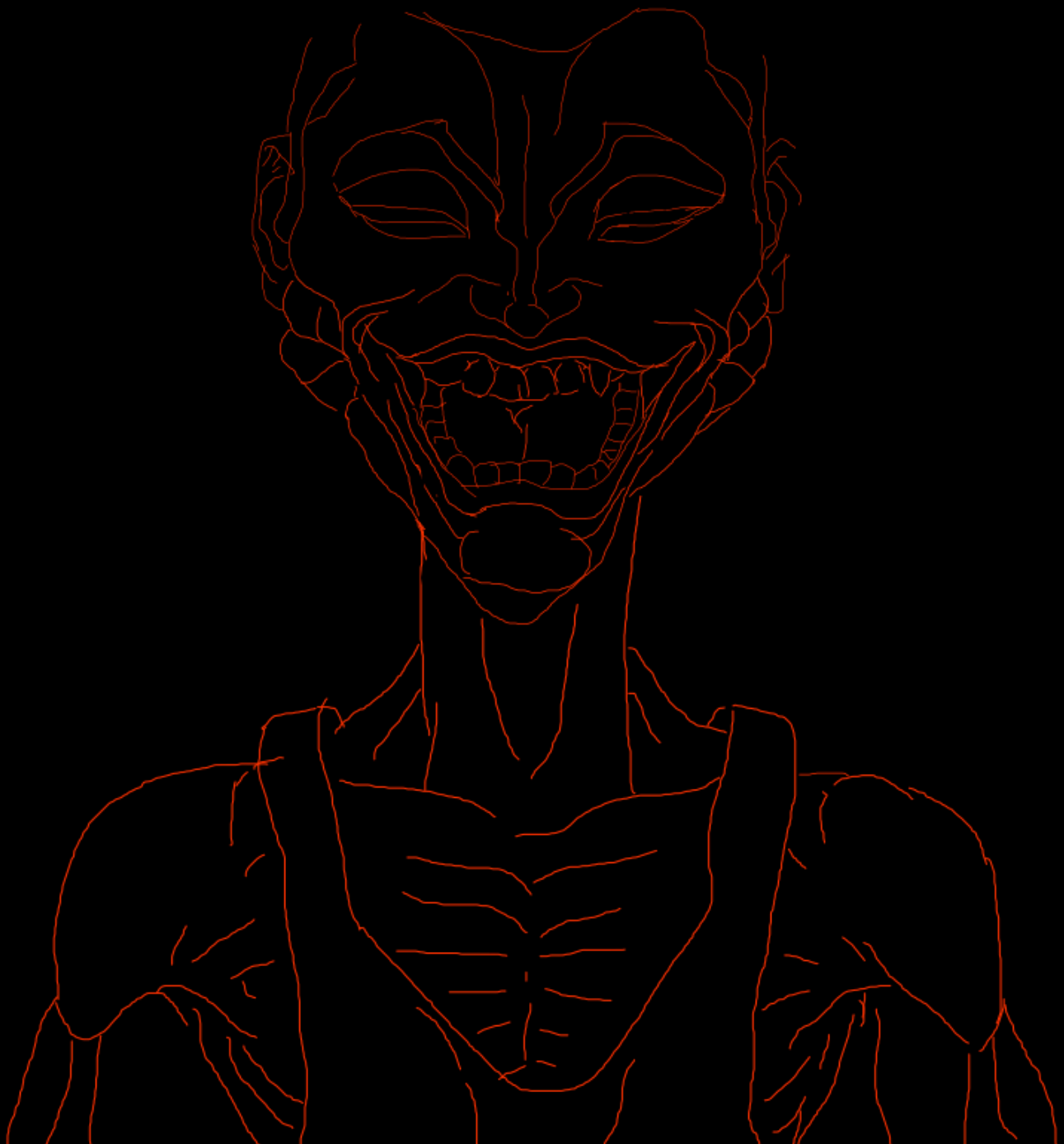
Vela de Pascal:
A mordida básica de Big pharma, causa 5d20+25 de dano, crítico em 19, x3

Técnica secreta: Salvação:
Big pharma realiza uma manobra de força com combate para imobilizar um alvo como uma ação extra

O coração imaculado:
Os efeitos e consequências das drogas são dobrados no Big Pharma

Técnica máxima: A escada de jacó:
Big pharma pode carregar sua mordida, realizando um teste de super força em sua rodada, para cada dado que supera o valor de 5 ele acumula uma vela de pascal de dano, ele pode carregar a mordida por quantas rodadas desejar, porém neste estado ele não pode reagir, agir e nem se mover.

Revelação:
Big pharma dispara sua mordida causando todo dano acumulado x3



O Pistoleiro

Na mosca

Vida: 500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 10
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: -2
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:15
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências:0
Ciências sociais:-5
Combate:10
Conhecimento:0
Crime:5
Percepção: 5
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:10

Carga máxima: 5

Revolver linha Reges135:
Causa 3d10+20 de dano

Rifle pesado linha towner 233:
Causa 4d20+25 de dano

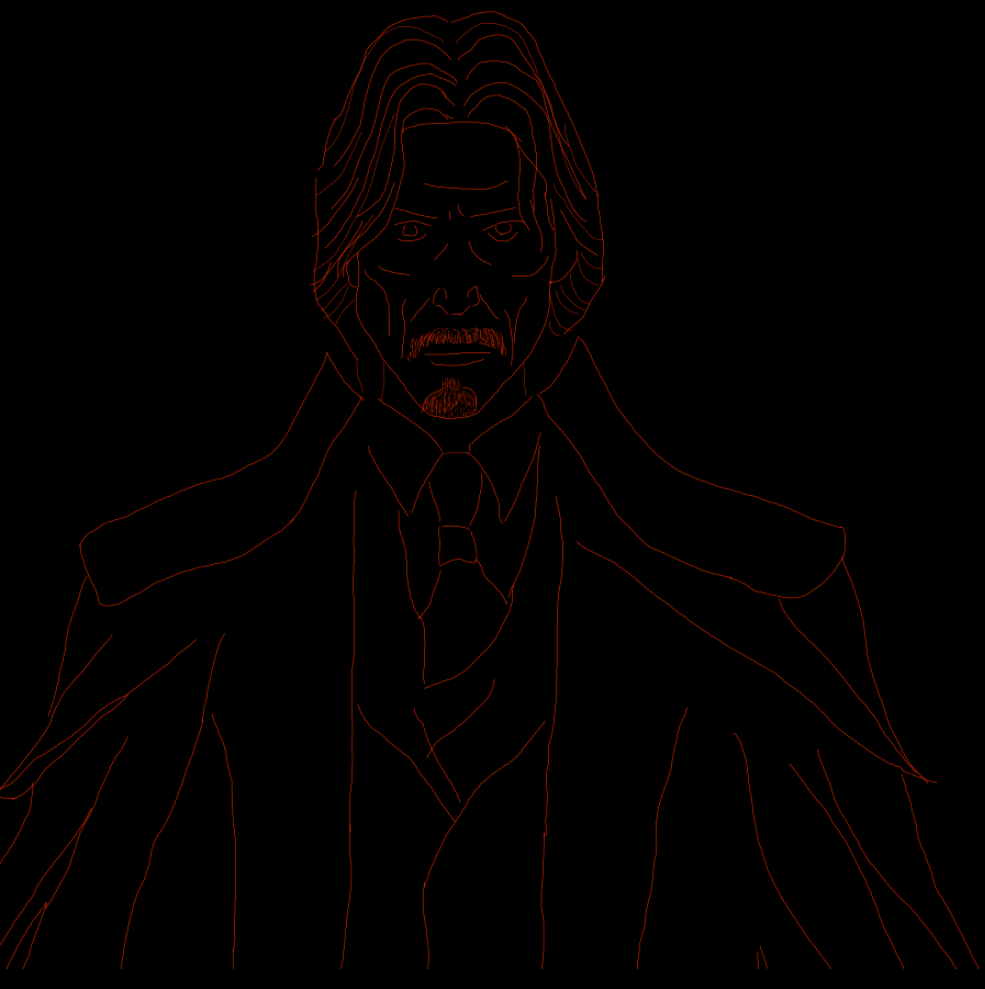
Movimento: 13m

Ataques:

Tiro certeiro modelo Pistoleiro:
O pistoleiro pode ver o futuro em até 2 segundos, então em seu próximo disparo ele soma a sua armaria e sua utilização de poder no acerto, em seguida ele fica cego por 2 rodadas

Silencioso e letal:
O pistoleiro causa 3d de dano a mais quando está furtivo e seu crítico melhora em 1

Bizarramente horizontal:
Quando em uma distância grandiosa o crítico do pistoleiro se torna x3 e melhora em 3.



Gustavo Bizantino

E Garlock Galinasceus II

Vida: 500

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 10
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 2
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 15
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Garlock Galinasceus II: Um galo robótico de muitas funções

Movimento: 15m

Ataques:

Chicken Big:
Garlock se transforma em um exoesqueleto em volta de Gustavo, seus ataques se tornam físicos causando 4d12+10 de dano, gustavo pode dar dois socos nesse modo, além de algumas transformações adicionais

É uma pena:
As penas de Garlock se tornam afiadas e passam a dar +3d de dano

Ágil como um...galo?:
O exoesqueleto se torna mais flexível, tornando o CA de Gustavo 15

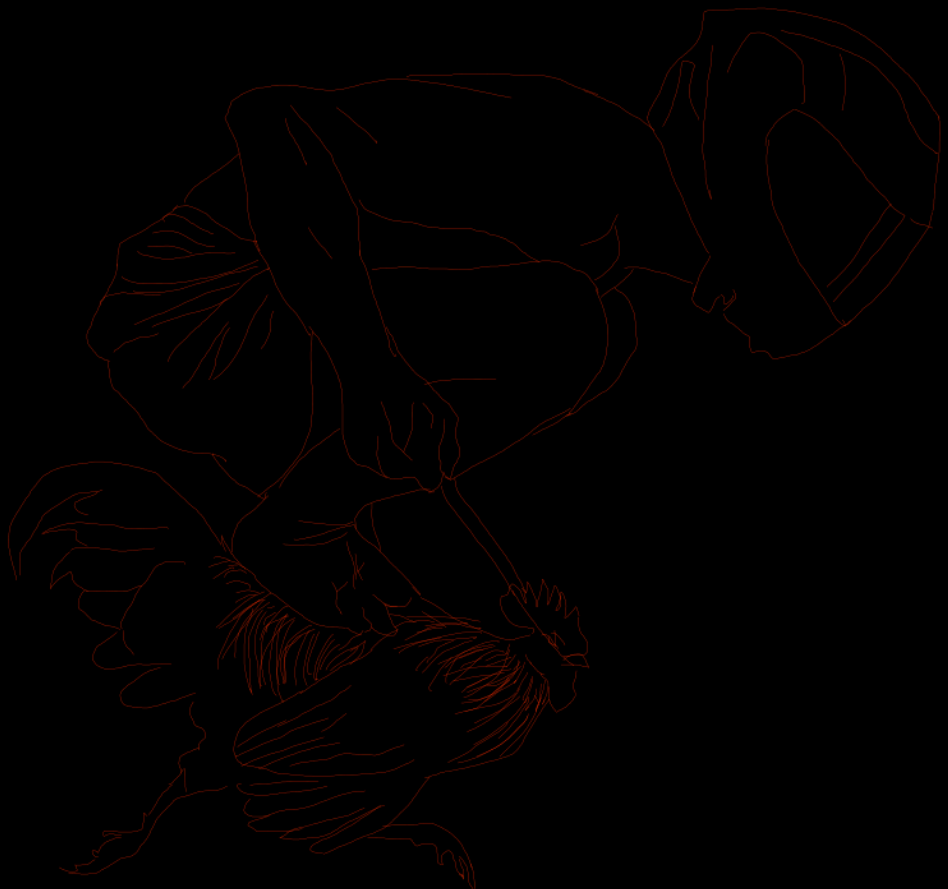
Galo de briga:
Gustavo usa seu reator interno para intensificar seus ataques, para cada 50 de vida ele causa +2d de dano, ou pode gastar 150 para melhorar seu crítico em 4

Frenesi galináceo:
Garlock se transforma em uma arma de fogo média e violenta, causando 5d10+20 de dano

Chip de atirador:
Gustavo tem um chip em sua placa mãe que o faz ser um bom atirador, quando em uma distância grandiosa de um alvo seu tiro tem uma melhora de crítico em 3 e seu crítico se torna x3

Bicada final:
Quando gustavo está furtivo Garlock causa +2d de dano e seu crítico melhora em 2

Montaria penosa:
Gustavo pode montar Garlock, ganhando 15m de movimento de corrida



Garoto Ajuda

O menino de ouro

Vida: 350

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 5
Imortalidade: 2
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo: 5
Carisma: 8
Ciências:10
Ciências sociais:5
Combate:5
Conhecimento:8
Crime:5
Percepção: 8
Pilotagem: 5
Reflexo:5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 7
Kit médico
Morfina
Antiveneno

Movimento: 8m

Ataques:

Disposto a ajudar:
O Garoto Ajuda pode auxiliar um teste de qualquer talento quando um herói for agir

Disposto a aprender:
Uma vez por combate o Garoto Ajuda pode realocar seus pontos de talento

O melhor amigo do herói:
O Garoto Ajuda pode revelar a um aliado aliado a localização de um inimigo furtivo se ele passar no teste de percepção, mesmo que o herói tenha falhado

Esforço pra porra:
Uma vez por combate todas as curas do Garoto Ajuda tem valor máximo e tiram de morrendo, o efeito dura um turno

WIIIIIUUUU:
Uma vez a cada 5 rodadas curar um aliado se torna uma ação de movimento para o Garoto Ajuda

Duplicarla

Mais uma vez!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 7

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 8
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 10

Movimento: 10m

Ataques:

Multiplicar-la:
Carla pode criar uma cópia de qualquer herói, seu único limitador é que ela deve ter, somando, ao menos a soma dos pontos de atributo do alvo que ela copiar. (Se o alvo somar um total de 22 pontos de atributo Carla deve ter somando no mínimo 22 pontos de atributo) Carla pode manter apenas uma cópia por vez

Copiona:
Uma vez a cada 3 rodadas Carla pode copiar o resultado de um alvo com até o dobro de seu talento, replicando seus movimentos

Lutadora Ardilosa:
Carla pode gastar sua reação e ação de movimento para manter-se furtiva mesmo após agir

Conexão mútua:
Carla pode comandar sua cópia, ela realiza um teste de combate com intelecto de dificuldade 25, se passar sua cópia recebe +5 de acerto e 2d de dano

Multiplicarlos

Quantos são demais?

Vida: 500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 3
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 13

Censura legal: Uma roupa feita a partir dos fios de cabelo de Carlos, essa roupa é multiplicada junto de seus clones, permitindo que Carlos lute vestido

Movimento: 6m

Ataques:

Coração de mãe:
Carlos pode gastar uma rodada completa para criar um clone seu, seu clone tem os mesmos atributos e habilidades, inclusive de criar clones, porém cada clone tem metade da vida de seu criador.

Artista marcial:
Ataques desarmados de Carlos são considerados armas médias, causando 3d12+11 de dano, seu crítico é a partir de 18.

União faz a força:
Quando mais de um Carlos ataca o mesmo o alvo ambos causam +2d de dano se acertarem

Mente de colmeia:
Quando Carlos receber um ataque que o deixar morrendo um clone pode se sacrificar no lugar, Carlos não perde vida porém o clone morre na hora, independente de quanta vida tiver

Mais musculoso

Estética e poder!

Vida: 650

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 4

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:10
Carisma: 5
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:-5
Percepção:0
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:5

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Rotina de poses:
Mais Musculoso faz sua rotina de poses, para cada etapa seu grande ataque se torna mais poderoso

Peitoral melhor lado:
Mais Musculoso realiza uma série de poses com seu peitoral, se ele completar a rodada recebe +5d de dano, é um teste de imortalidade com atletismo de dificuldade 15

Bíceps de costas:
Mais Musculoso realiza uma série de poses de costas, se ele completar a rodada seu crítico se torna x4, é um teste de força com atletismo de dificuldade 20

Most muscular:
Mais Musculoso faz sua pose preferida, o Most Muscular, se ele completar a rodada recebe +5d de dano, é um teste de poder com utilização de poder de dificuldade 20

Punhos mais musculosos:
Os punhos de Mais Musculoso causam 3d10+10 de dano

Escavador

Desenterrando a verdade

Vida: 1000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade:5
Imortalidade: 5
Intelecto: 8
Popularidade:0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA):15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo:5
Carisma: 0
Ciências:5
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:5
Percepção:0
Pilotagem:5
Reflexo:0
Utilização de poder:10

Carga máxima: 10
Pá: Causa 2d10+5 de dano

Movimento: 8m

Ataques:

Escavar e escapar:
O Escavador se enterra rapidamente sob a terra, recebendo +10 de crime, CA, e rigidez, porém não pode atacar até sair. É um teste de poder+utilização de poder de dificuldade 20

Minerador experiente:
O Escavador se afunda mais na terra em busca de itens úteis, ele pode rolar um teste de poder com utilização de poder para encontrar pedras especiais, a dificuldade é 25 e ele pode encontrar um dos seguintes itens:

Pedra de urânio: causa 3d10+10 de dano radioativo por rodada

Pedregulho de fósforo: causa 4d20 de dano em todos em uma área de 10m

Estilhaços obsidianos: causam 2d10 de dano e deixam o alvo sangrando por 4 rodadas causando 25 de dano

Césio: causa fadiga em um alvo, fazendo com que ele perca 5 de acerto

Enterrar e atacar:
O Escavador enterra um alvo, o alvo perde 10 de CA enquanto estiver enterrado, se desenterrar é uma ação de movimento.

Radiante

Cubra os olhos!

Vida: 1550

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 8
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

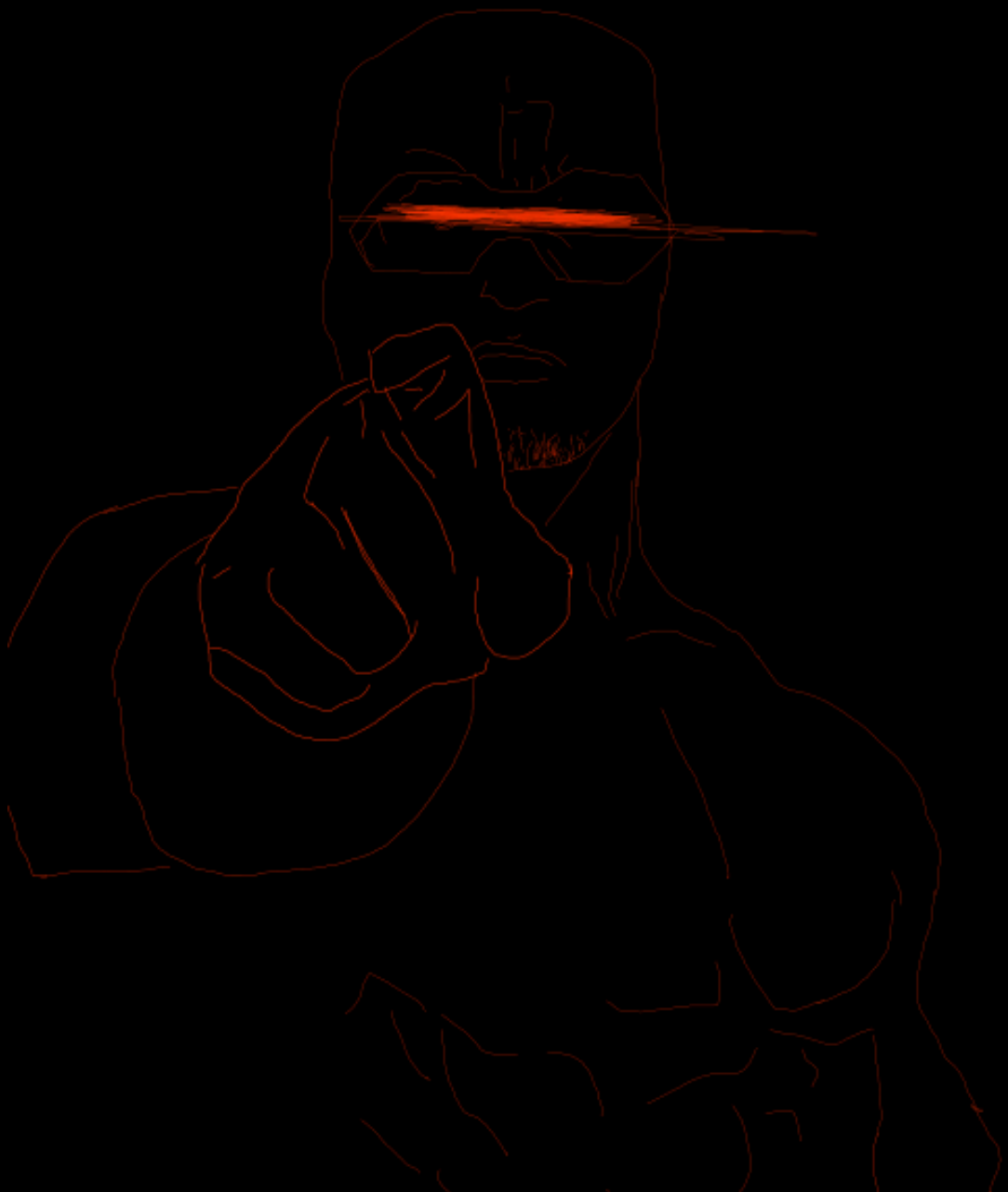
Os holofotes radiantes:
O Radiante emana uma poderosa luz parecida a um farol de seus olhos, com essa luz ele recebe +5 em percepção para achar alvos furtivos

O clarão:
O Radiante abre seus olhos liberando sua luz de forma ampla, os alvos realizam um teste de reflexo ou percepção com super velocidade, se falharem eles ficam cegos pela rodada

O homem de olhos radiantes:
O Radiante encaixa pedras radioativas em seus olhos e passa a soltar raios laser de seus olhos, os raios causam 3d10+10 de dano, seu ataque é rolado com poder+utilização de poder. Quanto mais radiação o Radiante receber de qualquer forma mais poderoso ele se torna.

O flash luminoso:
O Radiante usa seus raios lasers no chão para o projetar na direção oposta, fazendo isso ele tem o dobro de seu movimento

Dias de glória:
O Radiante pode gastar sua reação e ação de movimento para ter mais uma ação principal



Hydro

Splash!

Vida: 1000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 2
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: -2
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo:5
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção:5
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:10

Carga máxima: 13

O rei dos mares: Um tridente grandioso que causa 3d8+5 de dano

Movimento: 5m

Ataques:

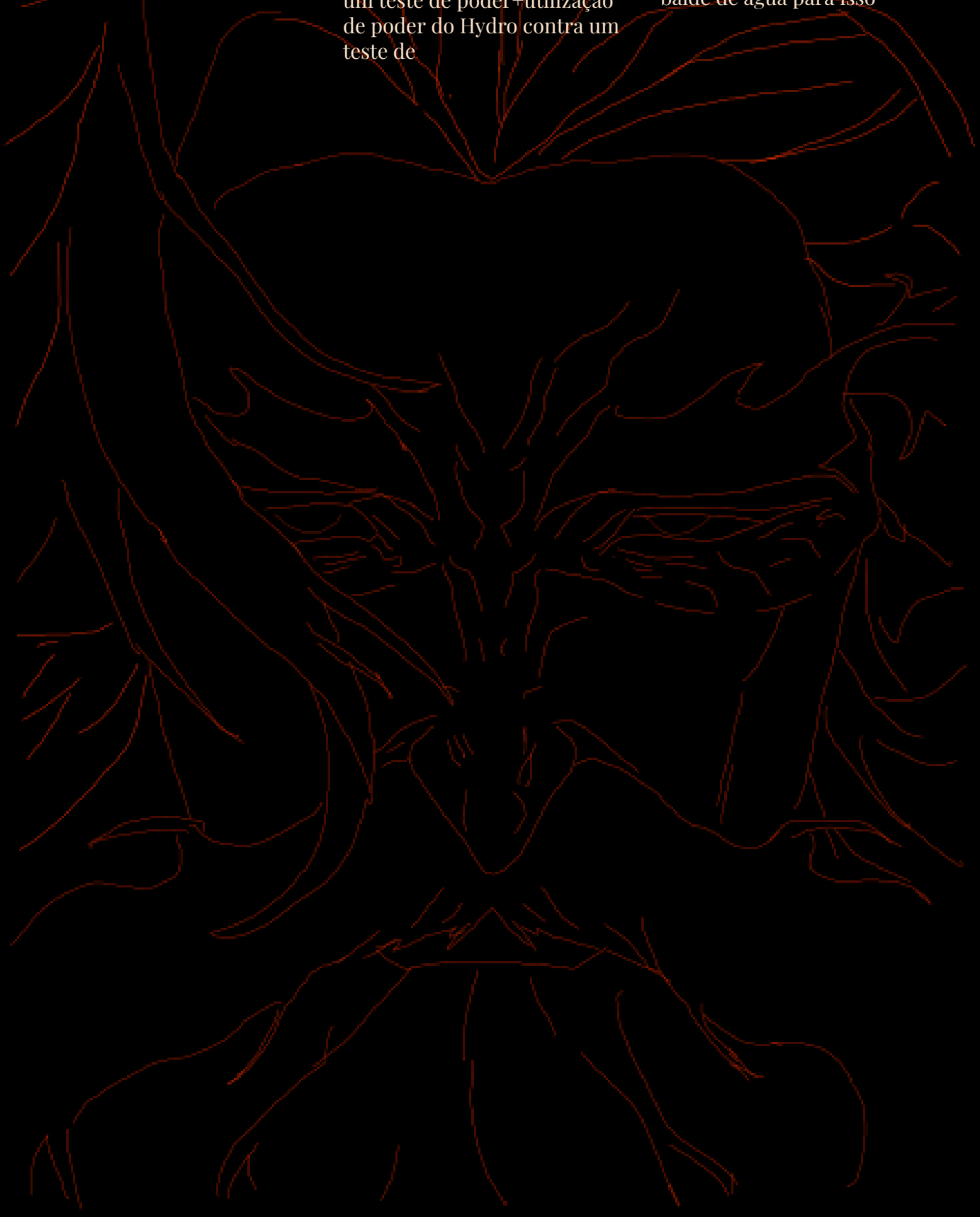
Descobridor dos 7 mares: Hydro possui hidrocinese, sendo capaz de controlar tanto água quanto sangue, com esta habilidade ele pode criar um chicote de água que causa 3d10+5 de dano, porém ele precisa ter uma fonte de água próxima, um balde de água é suficiente. Seu ataque é com poder+combate

Algemas aquáticas: Hydro pode realizar uma manobra com poder+utilização de poder para agarrar um alvo, o alvo realiza um teste contra, usando velocidade+reflexo ou força+combate. Hydro precisa no mínimo de uma garrafa de água para isso

O rei do mar:
Hydro pode realizar uma ação extra contra alvos agarrados ou imobilizados

Soberana oceania:

Hydro cria uma bolha de água em volta da cabeça de um alvo, causando sufocamento, é um teste de poder+utilização de poder do Hydro contra um teste de imortalidade+atletismo do alvo, se Hydro ganhar o alvo desmaia e precisa ser acordado por alguém. Hydro necessita de no mínimo um balde de água para isso



Reverendo Josias

Amém irmãos!

Vida: 1700

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 7
Imortalidade: 12
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 4

Talentos:
Armaria:5
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

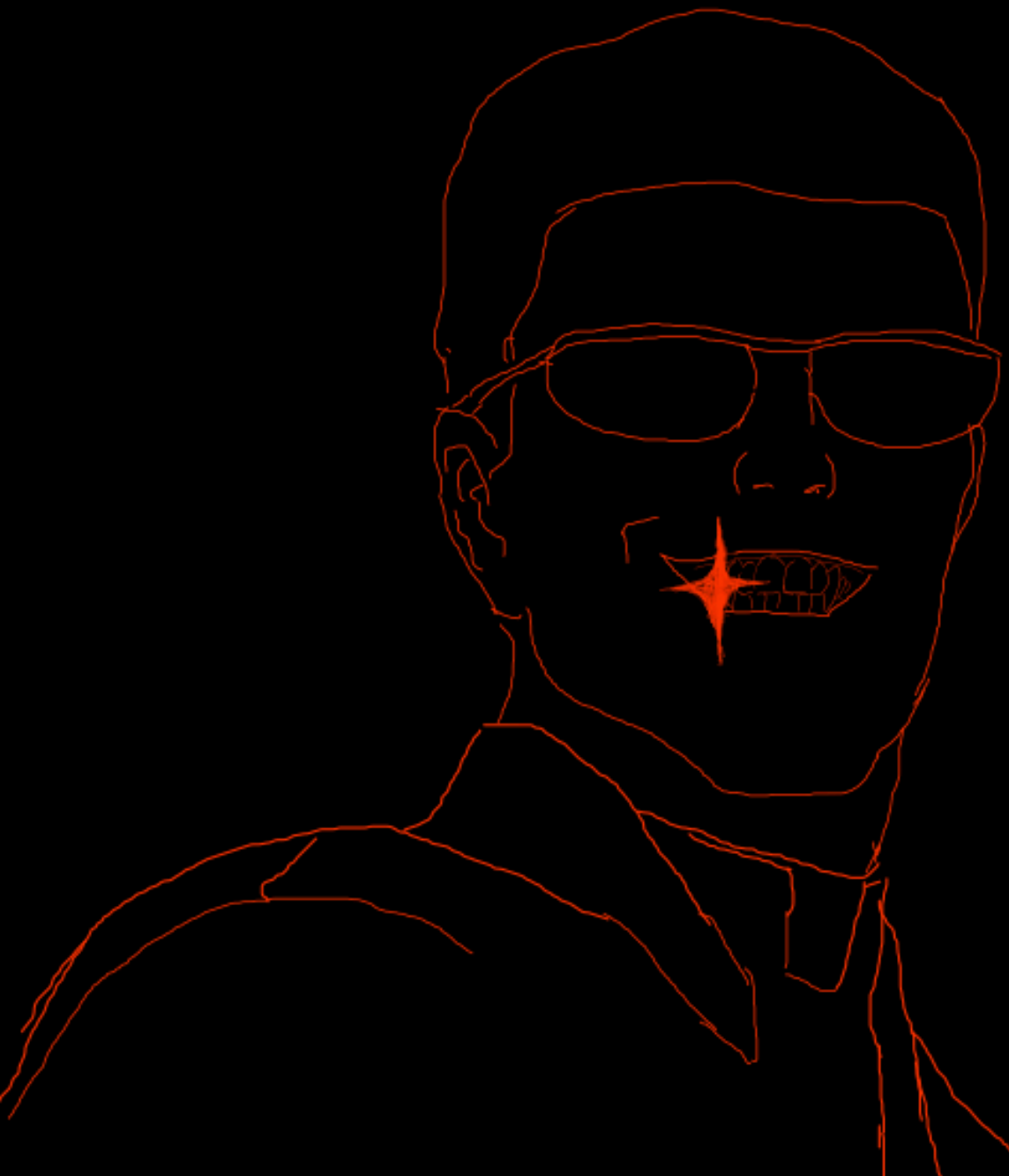
A cruz céltica:
Reverendo Josias pode realizar uma manobra de força com combate para derrubar ou imobilizar alvos, o alvo rola um teste contra usando combate com força

A mandíbula de mula:
Reverendo Josias pode realizar um ataque extra contra alvos caídos ou agarrados, além disso ele causa +2d de dano e seu crítico se torna 18

A humildade do senhor:
Reverendo Josias pode perder 10 de CA e sua reação para realizar mais um ataque que causa +5d de dano

Retribuição e caridade:
Reverendo Josias recebe mais um ataque quando sua vida fica abaixo de 100 pontos

As mãos lavadas:
Reverendo Josias não usa armas, seus punhos são considerados armas médias e violentas, causando 4d12+força e velocidade



Monte Carlo

O gigante gentil

Vida: 2100

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade:8
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:5
Carisma: 5
Ciências:5
Ciências sociais: 5
Combate:10
Conhecimento:0
Crime:-20
Percepção:0
Pilotagem:-5
Reflexo:5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 20

Shinogi-Zukuri: Katana estupidamente pesada, causa 7d20+20 de dano, crítico x3

Movimento: 13m

Ataques:

O poderoso Monte Carlo:
Monte Carlo tem a capacidade de concentrar-se em um corte infinitamente preciso, enquanto ele se concentra neste ataque ele não pode agir de nenhuma forma e recebe o dobro de dano

Firmar a base:
Monte Carlo firma seus pés no chão, rolando um teste de força com combate, se o teste superar 20 o corte final de Monte Carlo dará o dobro de dano

Estabelecer uma respiração calma:
Monte Carlo se concentra em sua respiração acalmando seus batimentos, rolando um teste de imortalidade com atletismo, se o teste supera 20 o corte final causa +5d de dano

Planejar os movimentos:
Monte Carlo imagina seus próximos passos, rolando um teste de intelecto com combate, se o teste superar 20 seu ataque final será crítico

Desembainhar:
Monte Carlo desembainha sua katana e realiza o ataque, para cada sucesso que ele teve ele recebe o bônus e adicionalmente ele rola um teste de poder com utilização de poder, se superar 20 seu ataque causará +5 d de dano. Seu ataque afeta todos em uma área de 20m, um teste de atletismo com força de dificuldade 20 reduz o dano à metade

Patrulheiro de Ferro

Mais rígido que a carne!

Vida: 25000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: -2
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 20

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:15
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:5
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção:5
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder:0

Carga máxima: 10
Movimento: 3m

Ataques:

Soberania enrijecida:
Atacar o Patrulheiro de Ferro faz com que você comece a se cansar, após 5 rodadas atacando o Patrulheiro de Ferro os alvos passam a causar -1d de dano

Perdeu alguma coisa aqui?:
O Patrulheiro de Ferro desafia todos a o atacar, recebendo +10 de rigidez

Desmoralizar atacantes:
O Patrulheiro de Ferro pode gastar sua ação padrão para ter mais uma reação chamada “suprimir ataque”, com esta reação o Patrulheiro de Ferro recebe todo o dano por um aliado

Baterias duradouras:
O Patrulheiro de Ferro armazena 10 de rigidez para cada 100 de dano que recebe, ele pode utilizar toda a rigidez armazenada durante uma rodada, no entanto ele gastará todos os pontos de rigidez, ele não pode parcelar, mas pode escolher usar quantas vezes desejar

Mark Webber

O azarão do Kentucky

Vida: 3700

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 12
Imortalidade: 10
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria:10
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências:5
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 10
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 15

Movimento: 13

Ações extra: 1

Ataques:

Menino prodígio:
Mark realiza uma série ataques usando seus cabos de aço enriquecido, causando 4d10+15 de dano, crítico 17, x3

O terceiro telepata mais forte:
Mark expele objetos rapidamente em seus inimigos, causando 5d12+10 de dano, crítico x3

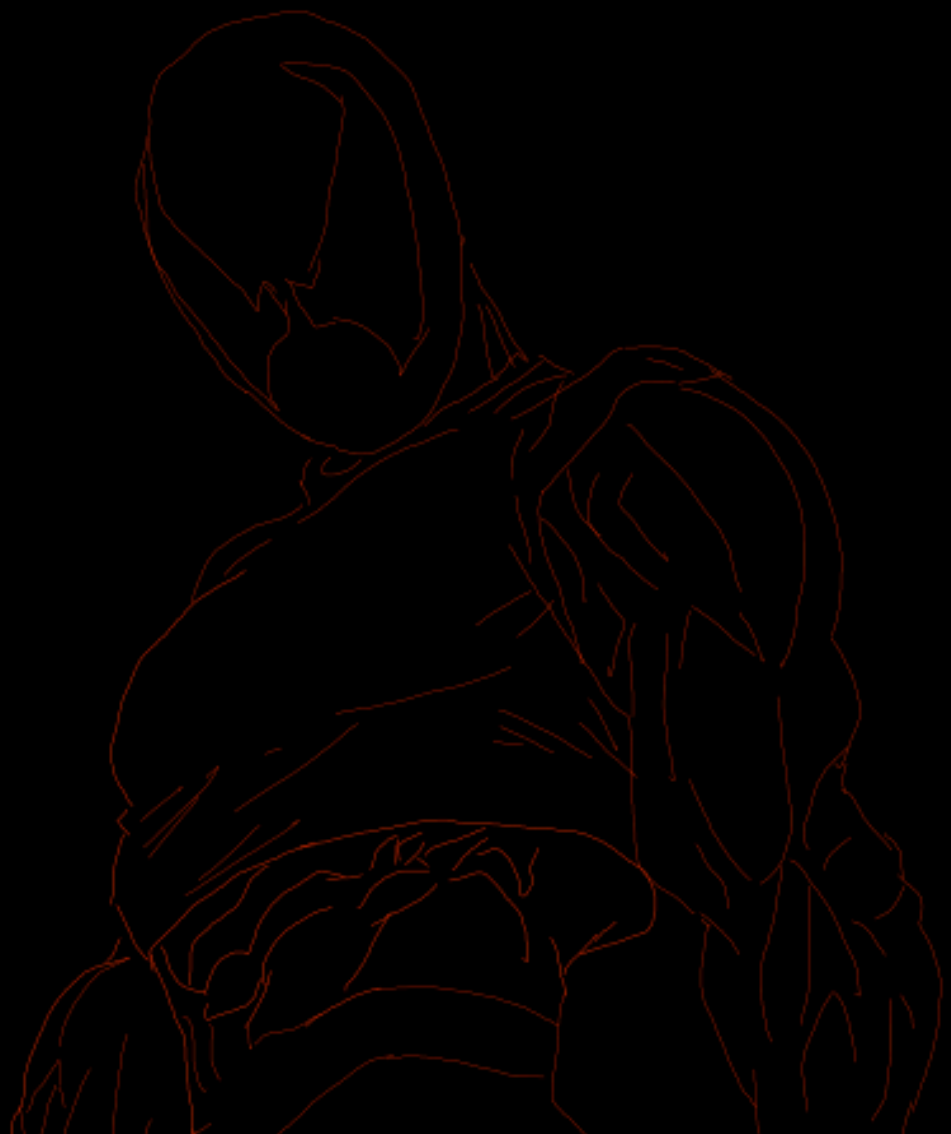
O oitavo mais forte:
Mark usa sua telepatia para distrair alvos, se o alvo falhar um teste de percepção 25 ele perde o turno

Starboy:
Mark usa sua telecinese em seu próprio coração, ganhando +4d de dano por ataque e mais uma ação, mas perdendo 400 de vida

O Azarão do Kentucky:
Mark passa a acelerar seus golpes com sua telecinese, ele recebe +10 de acerto, 5d de dano e seu crítico se torna x3, o efeito dura 4 rodadas, após estas rodadas Mark desmaia por 2 rodadas

O espetacular:
Contra alvos caídos ou agarrados Mark pode realizar um ataque extra

Menino de ouro:
Mark pode realizar manobras de imobilização a distância usando sua telecinese em seus cabos de aço



O Platina

Beleza é poder

Vida: 8000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 10
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 10
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:15
Carisma: 20
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 15

Movimento: 13m

Ataques:

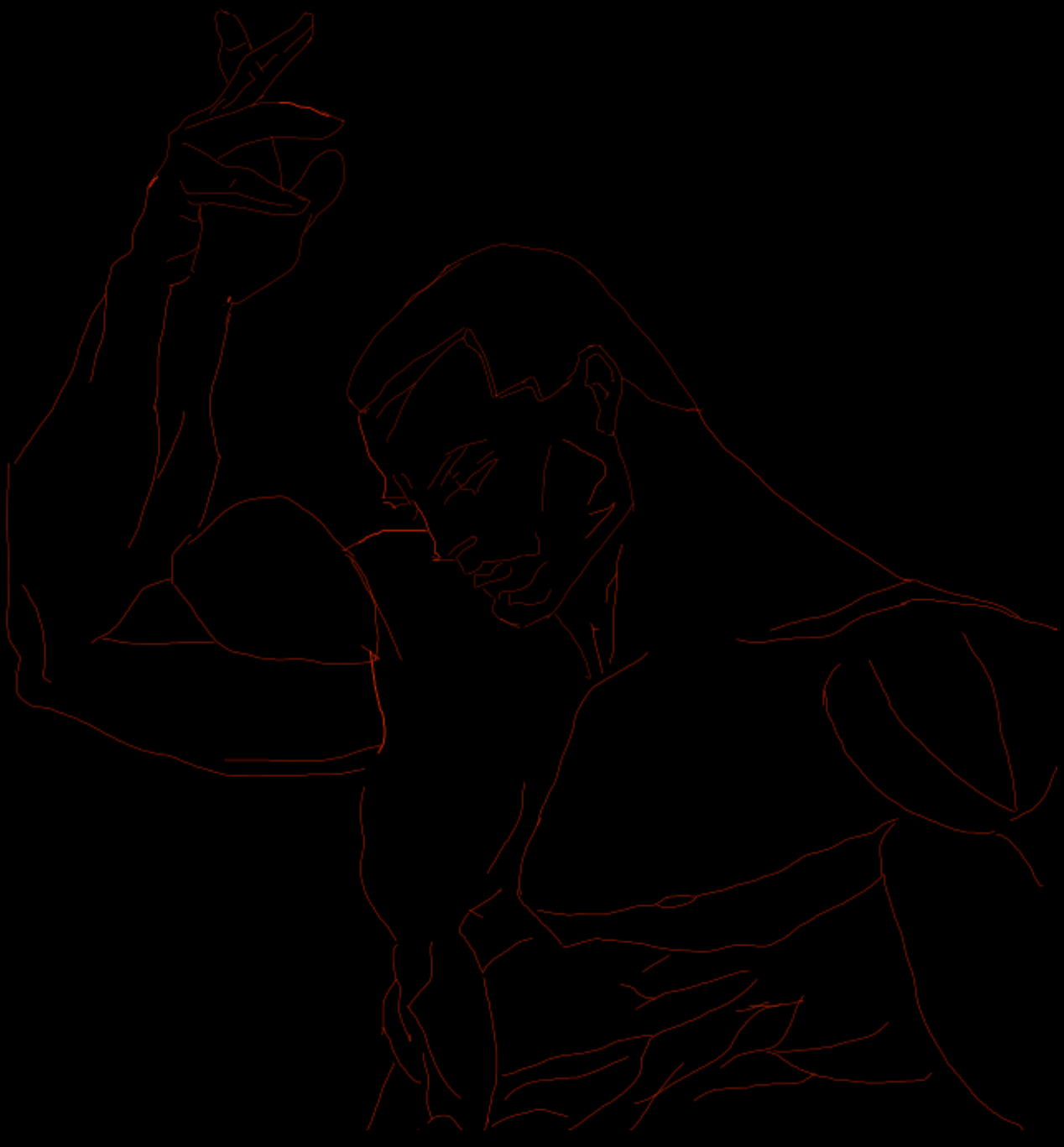
O domínio belo:
O Platina pode realizar 2 ações em seu turno

Tornar-se deico:
O Platina torna seu corpo em uma estátua de platina, recebendo +15 de CA e 10 de rigidez

O brilho belo de platina:
O Platina concentra seu poder em seus músculos, começando a carregar um golpe avassalador, para cada rodada carregando seu ataque seu dano aumenta em 1d+10

A arte bela de olhos cerúleos:
O Platina é mestre em uma arte marcial própria e belíssima utilizando seu corpo estrutural, seus ataques em forma de platina causam 5d10+15 de dano e seu crítico é x3

O toque majestoso de platina:
O Platina pode transformar alvos em platina também, os alvos tocados uma vez perdem 5 de acerto, se tocados novamente perdem 5 de CA e se tocados novamente se tornam estátuas de platina, sem poder agir. O efeito dura 3 rodadas e pode ser reaplicado, o teste é de poder+combate contra reflexo+velocidade do alvo



El Toro

Fraternidad y fuerza

Vida: 10000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 8
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria:0
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais:0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem:0
Reflexo:5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 25

El Niño: Uma espada de toureiro estupidamente pesada que causa 12d20+25 de dano, crítico 19, x3

Movimento: 11m

Ataques:

El gran impacto:
El Toro começa a trotar em uma investida furiosa, para cada 5m percorridos ele causa +5d de dano, no mínimo causando 5d20+30 de dano. Depois da investida El Toro leva uma rodada para se reorientar, pessoas no caminho podem rolar um teste de reflexo com velocidade para receber metade do dano

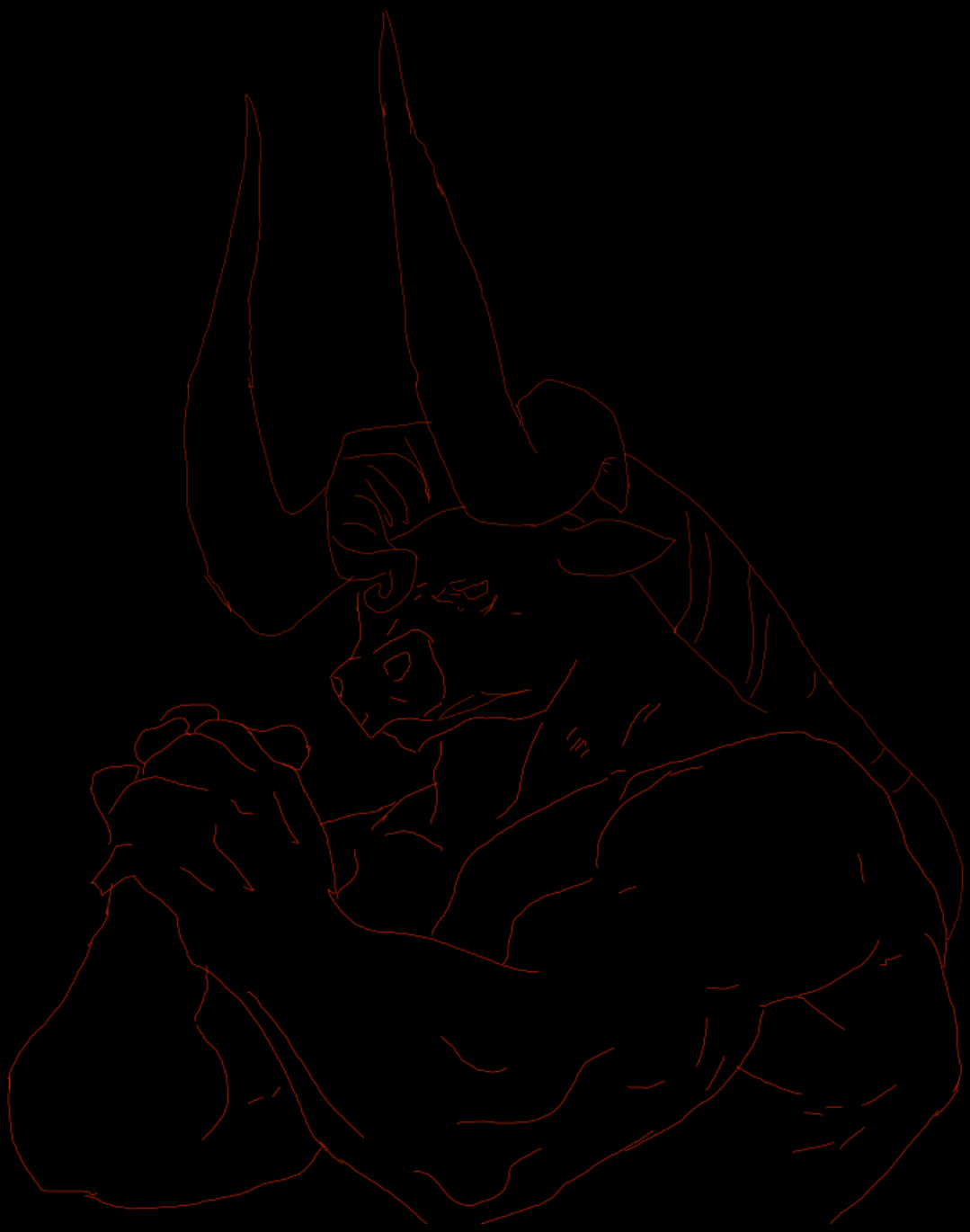
Fraternidad:
El Toro pode marcar um alvo como seu rival, contra seu rival El Toro causa +5d de dano e tem o crítico melhorado em 3

Liberación:
El Toro pode entregar pontos de vida para causar mais dano, para cada 100 de vida gasto ele adiciona +15 de dano no seu ataque seguinte, alternativamente ele pode gastar 500 de vida para tornar seu crítico x4

Esperanzas y sueños:
El Toro pode usar magia elemental, podendo usar ar para dobrar seu movimento, água para agarrar inimigos à distância com poder+utilização de poder, terra para receber +10CA ou fogo para aumentar seu dano em +5d

Justicia y amor:
El Toro pode suportar um ataque brutal sem cair morrendo, ele perde os pontos de vida e cai à zero, porém ainda pode lutar

Furia y pasión:
El toro causa mais 1d de dano para cada 4 mil de vida perdidos



A LIGA DO EQUILÍBRIO

Os mais fortes do ramo em prol da humanidade

Estes são os heróis mais fortes do planeta, essa união de empresas se mostra um verdadeiro bastião de poder sobre todo o resto do mundo, lutar contra qualquer um deles requer muito planejamento e preparo, eles não são os melhores do mundo atoa. Os membros da Liga do Equilíbrio são os personagens mais fortes do universo de herofrenia, eles devem ser utilizados apenas como um último desafio para jogadores experientes e bem preparados, suas fichas são extremamente poderosas e nada justas.

Locomotiva

Não podemos parar

Vida: 6000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 20
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:20
Carisma: 5
Ciências:5
Ciências sociais:0
Combate:10
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção: 10
Pilotagem:0
Reflexo:15
Utilização de poder:10

Carga máxima: 10

Movimento: 23m

Ataques:

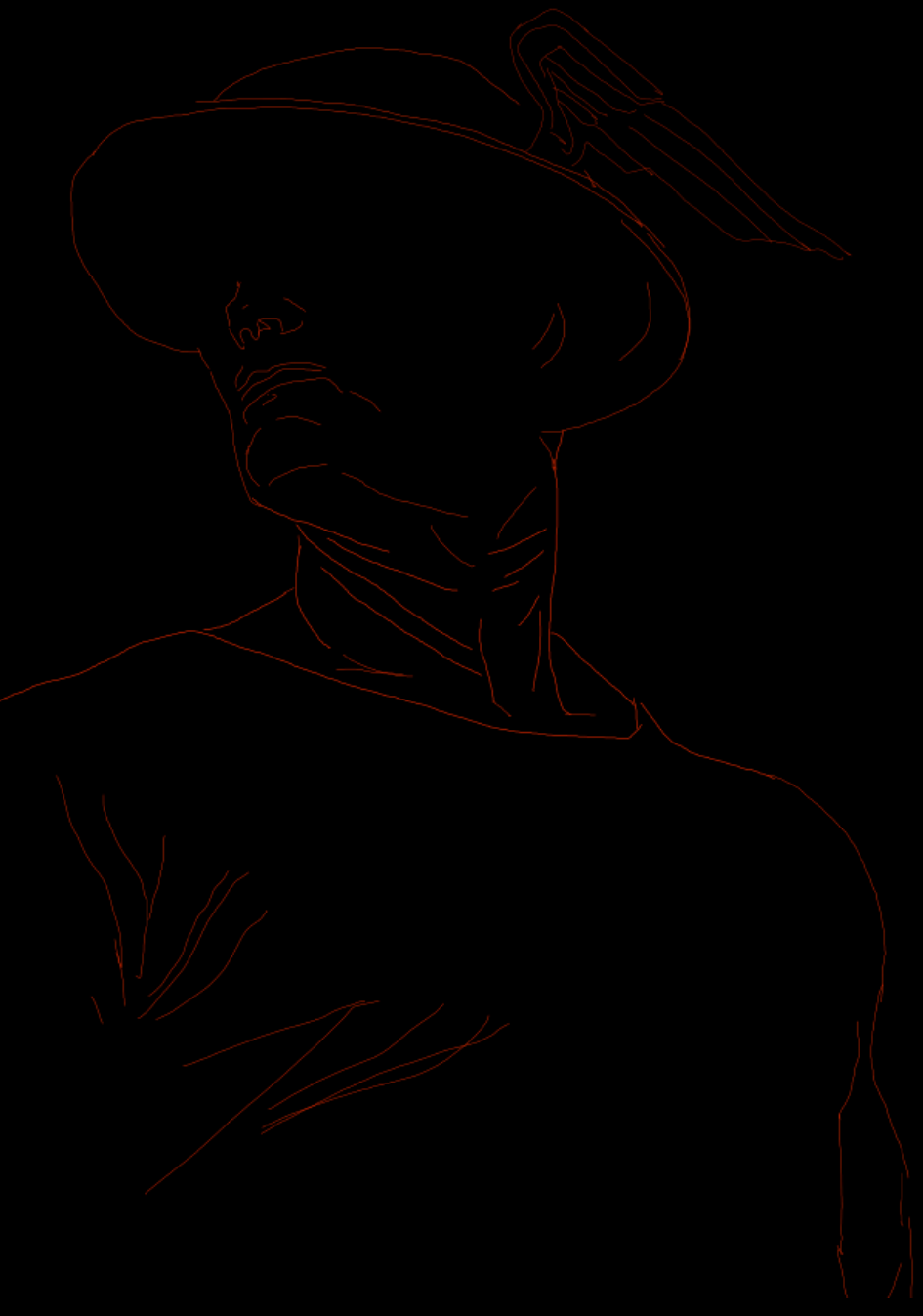
Aceleração Molecular:
O Locomotiva começa a entrar em um estado vibratório, acelerando seu corpo em um nível molecular, ele recebe +5CA, dobra seu movimento e passa a dar mais dois ataques

Punhos acelerados:
O Locomotiva é um hábil combatente corpo a corpo, mesmo aposentado seus golpes são poderosos, Locomotiva pode realizar dois ataques que causam 3d10+5 de dano

O tufão vermelho:
O Locomotiva começa a correr ao redor de um alvo, fazendo com que o ar se torne mais difícil de ser respirado, o alvo deve realizar um teste de imortalidade+atletismo de dificuldade 20, se falhar ele perde sua ação de movimento e reação pela rodada

Ação lendária: Tudo ou nada:
O Locomotiva corre e bate com tudo em um alvo, ambos rola um teste, Locomotiva rola um de super velocidade+atletismo e o alvo rola imortalidade+atletismo, quem tiver o resultado inferior cai a 0 pv

Intangibilidade acelerada:
Como reação o Locomotiva pode realizar um teste de poder+utilização de poder para vibrar seu corpo na mesma frequência de um golpe, assim não recebendo dano



A Guardiã

Amor e justiça

Vida: 8000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 10
Imortalidade: 10
Intelecto: 5
Popularidade: 20
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 4

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem:0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 20

Libertadora: Uma espada leve que causa 3d10+15 de dano, seu crítico é 19, x2

Movimento: 13m

Ataques:

Poderosa:
A Guardiã é extremamente forte, seus ataques desarmados causam 2d12+20 de dano e ela pode atacar duas vezes

Empoderamento violento:
A Guardiã pode destruir um pedaço do chão e atirar em um alvo, o pedregulho é considerado uma arma estupidamente pesada e causa 7d20+20 de dano, crítico x3. Esse ataque é rolado com poder+armaria

Arrasa corações:
A Guardiã pode enxergar através de paredes, lhe dando +5 em testes de percepção contra alvos furtivos ou lhe dando crítico x3 se passar em teste de dificuldade 25 de poder+utilização de poder, acertando um órgão vital do alvo

Liberdade e amor:
A Guardiã não pode voar, mas é capaz de realizar um salto grandioso igual ao dobro de seu movimento, se ela estiver agarrada a um alvo ela pode realizar uma manobra de combate para fazer um ataque especial causando 2d20 de dano e deixando o alvo desmaiado por uma rodada

Mestre de Guerra:
A Guardiã pode realizar uma manobra de força como ação livre por rodada

Ação lendária: demonstração de amor genuíno:
A Guardiã pode retirar sua armadura, entrando no estado de foco absoluto, ela passa a ter mais uma ação e reação, seu crítico passa a ser x3 e seu CA cai em -10

O Ferrocineísta

Façam-os pagar

Vida: 5000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 10
Popularidade: 0
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 10
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

O senhor do magnetismo:
O Ferrocineísta é capaz de controlar campos eletromagnéticos, assim podendo controlar e manipular metais usando seu poder+utilização de poder, além disso ele é capaz de controlar eletricidade e a gravidade, em consequência de alterar os campos.

Sinal de fraqueza:
O Ferrocineísta torna a gravidade mais intensa sobre até 3 alvos, eles perdem 5 de CA e de acerto, assim como metade de seu movimento. Se falharem um teste de atletismo como imortalidade/força os alvos caem de joelho, perdendo seu turno

Manipulação é poder:
O Ferrocineísta controla os metais no sangue de um alvo realizando um teste de poder+utilização de poder contra um de imortalidade+atletismo, fazendo com que o alvo se falhar seja manipulado e ataque um aliado

Controle magnético:
O Ferrocineísta manipula vigas de metal para atacar, seu dano se baseia no que ele manipular, sendo

Objetos pequenos: 2d10+5

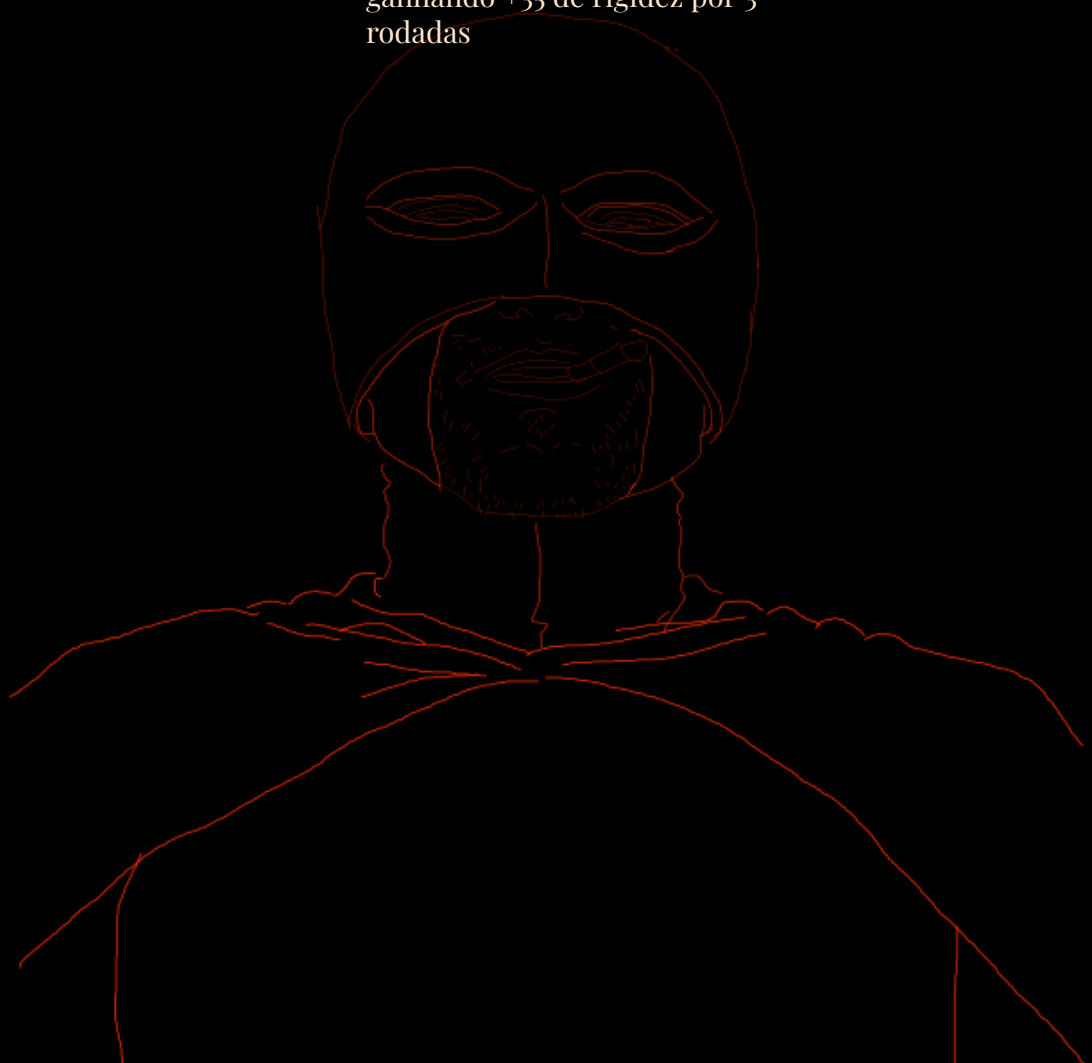
Objetos médios: 2d12+10

Objetos pesados: 2d20+10

Objetos estupidamente pesados: 9d20+20, crítico x3

Campos de força:
O Ferrocineísta pode gerar campos de força a sua volta, ele constantemente mantém um gerando sua defesa, porém ele pode amplificar esse campo se se concentrar, ganhando +35 de rigidez por 3 rodadas

Ação lendária: Devorador de sonhos:
O Ferrocineísta concentra seu poder em aumentar a gravidade em um ponto minúsculo, criando um mini buraco negro que atrai todos os alvos para si, os alvos em uma área de 20m precisam realizar um teste de força/velocidade com reflexo/atletismo de dificuldade 25, se falharem eles se aproximam 5m do buraco. O buraco negro dura 5 rodadas eseu dano é baseado na distância dos alvos, causando 10d20+50 em contato e -1d de dano para cada 5m de distância. O Ferrocineísta leva 1 rodada inteira para criar o buraco negro.



Sr. Tempo

Por um futuro melhor

Vida: 4000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 15
Popularidade: 5
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:5
Carisma: 10
Ciências:10
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 20
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Análise temporal:
O Sr. Tempo pode ver o passado e o futuro, assim como os alterar, ele pode ver o futuro de uma luta recebendo +10 CA e 2 reações, além de sua reação de reflexo passar a somar com utilização de poder

O Viajante de reinos:
O Sr. Tempo compreende muito mais do que todos sobre viagem no tempo e viagem multidimensional, podendo voltar ao passado ou entrar em outras realidades, quando ele faz algum destes ele não pode ser ferido

Bifröst:
O Sr. Tempo pode adentrar novas realidades e trazer outras versões de si mesmo para o auxiliar, estas versões têm os mesmos pontos de atributo e talentos que ele, porém distribuídos de formas diferentes a escolha do mestre, assim como equipamento.
Alternativamente, ele pode trazer os alvos junto a si para uma outra realidade

Regulador do universo:
O Sr. Tempo pode parar o tempo por uma rodada, nesta rodada ninguém além dele pode agir, bem como todos seus ataques acertam. Sr. Tempo só pode realizar essa ação 2 vezes por combate

Ação lendária: saber tudo:
A qualquer momento o Sr. Tempo pode viajar no tempo para o início da luta, reiniciando ao estado base todos os participantes, todos ataques, poderes, itens e etc são restaurados como no início da luta e só o Sr. Tempo tem consciência do que aconteceu.

Combo

Ninguém treina como o Combo

Vida: 10000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 15
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 20

Movimento: 18m

Ataques:

Aquecimento: Combo tem o poder de aquecimento, quanto mais tempo ele luta e se aquece mais forte ele se torna, para cada ataque ele ganha +10 de aquecimento, para cada crítico ele ganha +20, para cada ataque recebido ele ganha +5. Combo também pode se aquecer sozinho antes ou durante lutas, para cada rodada se aquecendo ele ganha +30 de aquecimento

50 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

75 de aquecimento: Combo ganha +3 em todos atributos

100 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto

150 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

175 de aquecimento: Combo ganha +2 em todos os atributos e uma reação

200 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto e dano

250 de aquecimento: Combo ganha mais uma ação principal

275 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

300 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

350 de aquecimento: O crítico de Combo passa a ser x3

375 de aquecimento: Combo ganha +3d de dano

400 de aquecimento: Combo ganha +5 em todos os atributos

450 de aquecimento: Combo ganha mais uma reação e movimento

475 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

500 de aquecimento: Combo ganha +10 de acerto e dano

550 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

575 de aquecimento: Combo ganha +3 em todos atributos

600 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto

650 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

675 de aquecimento: Combo ganha +2 em todos os atributos e uma reação

700 de aquecimento: Combo ganha +5 de acerto e dano

750 de aquecimento: Combo ganha mais uma ação principal

775 de aquecimento: Combo ganha +5 de reflexo

800 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

850 de aquecimento: O crítico de Combo melhora em 3

875 de aquecimento: Combo ganha +3d de dano

900 de aquecimento: Combo ganha +5 em todos os atributos

950 de aquecimento: Combo ganha mais uma reação e movimento

975 de aquecimento: Combo ganha +5 CA

1000 de aquecimento: Combo ganha +10 de acerto

Sequência de socos simples: Combo dá uma sequência de socos em um alvo causando 4d10+20 de dano. Combo pode realizar dois ataques por rodada

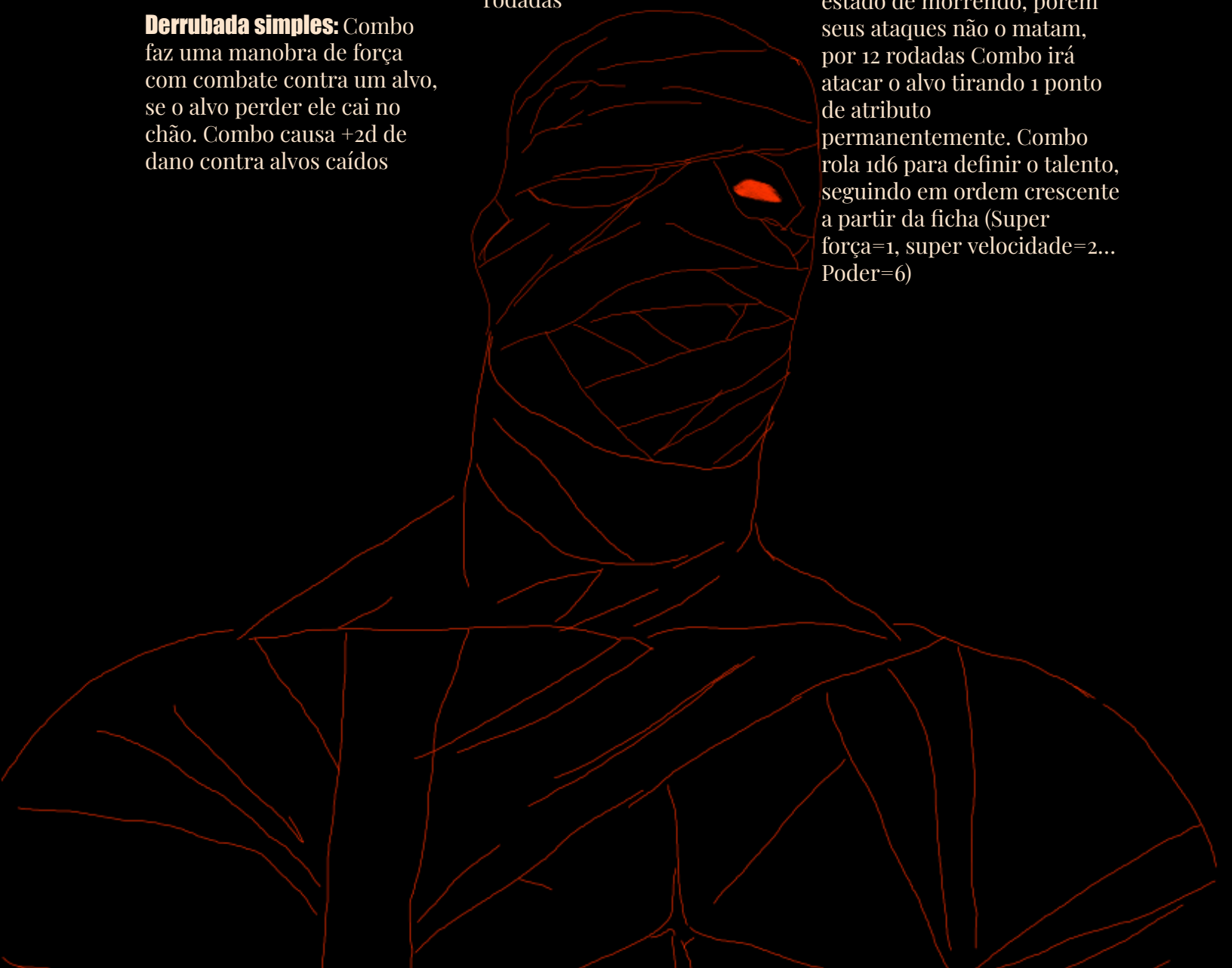
Derrubada simples: Combo faz uma manobra de força com combate contra um alvo, se o alvo perder ele cai no chão. Combo causa +2d de dano contra alvos caídos

Técnica número 1: Combo pode gastar 300 de aquecimento para realizar um ataque que causa 6d20+70 de dano, crítico 20, x2

Técnica número 2: Combo pode gastar 500 de foco para realizar um ataque especial que não causa dano, mas se o alvo falha em um teste de atletismo+imortalidade de dificuldade 30 ele desmaia por 3 rodadas ou até alguém gastar uma ação para o acordar, assim levando 2 rodadas

Técnica número 3: Combo pode gastar 700 de foco para realizar um ataque especial utilizando poder+utilização de poder, esse ataque causa 500 de dano e seu crítico é em 20 e x3. O alvo pode rolar um teste de imortalidade+atletismo ou velocidade+reflexo para receber metade do dano, a dificuldade é 30

Ação lendária: Direitos humanos: Combo começa a atacar um alvo que já está no estado de morrendo, porém seus ataques não o matam, por 12 rodadas Combo irá atacar o alvo tirando 1 ponto de atributo permanentemente. Combo rola 1d6 para definir o talento, seguindo em ordem crescente a partir da ficha (Super força=1, super velocidade=2... Poder=6)



O Defensor

Esperança e heroísmo

Vida: 25000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 20
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 20
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 50

Movimento: 30m

Ataques:

Símbolo da paz e esperança:
O Defensor é o maior símbolo de heroísmo do mundo, sua mera presença impede o crime. O Defensor é capaz de realizar um teste de popularidade+carisma para acalmar situações

O herói número 1:
O Defensor não utiliza armas, seus ataques desarmados causam 10d20+20 de dano, crítico em 19 e x3. Assim como a Guardiã ele pode utilizar o cenário para se armar, podendo atirar pedregulhos ou construções em alvos, causando 6d20+15 de dano, essa rolagem sendo feita com super força+armaria, crítico em 20 e x3

Bastião da segurança:
O Defensor é o único herói capaz de voar, com seu voo ele possui o dobro de movimento e pode isolar alvos do resto, criando uma situação de combate único entre os dois.

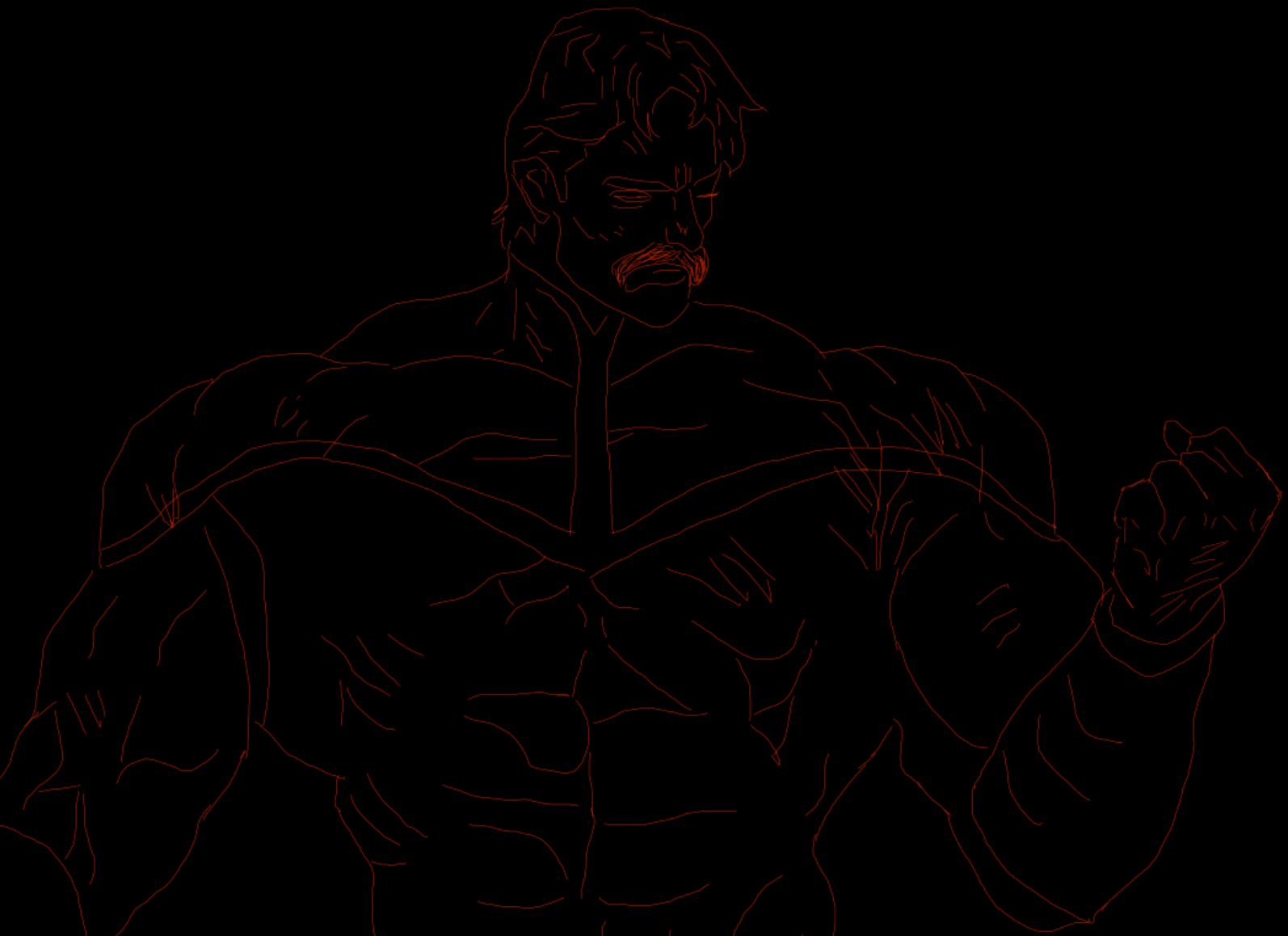
O lendário voo heróico:
O Defensor voa extremamente rápido, sendo capaz de atravessar construções facilmente. O Defensor pode realizar um ataque especial uma vez a cada 3 rodadas, colidindo em alta velocidade com um alvo em uma construção, causando 15d20+50 de dano

A barreira imóvel:
O Defensor pode realizar um teste de super força+atletismo contra um alvo para agarrar o alvo, o alvo agarrado não consegue atacar e nem se distanciar do Defensor

A visão da verdade:
O Defensor pode enxergar através de paredes, possibilitando ele a somar utilização de poder aos seus testes de percepção

Presença impactante:
O Defensor age duas vezes por rodada

Ação lendária: Queda orbital:
O Defensor pode voar com um alvo que esteja agarrado, o alvo não se solta até superar o Defensor em um teste de atletismo com força ou usando alguma habilidade coerente com a situação se o mestre permitir. O Defensor voa por até 5 rodadas com seu voo, para cada rodada ele aumenta 60m de altura, e a sua escolha ele pode disparar ao chão, causando 10d20+35 para cada 10m de altura percorridos.



OS VILÕES

Caras maus de verdade

Os vilões assim como os heróis são fichas de nível mais alto, melhor utilizadas como o ápice de uma missão, um grande chefão final para desafiar os jogadores. E assim como sempre, estas fichas são apenas uma base para o mestre, modificações e alterações são bem vindas se forem para tornar seu jogo mais interessante, nunca se trata de uma receita de bolo fixa!

Aditivado

Ele não é um herói secundário!

Vida: 200

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 3
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 6

Carga máxima: 5

Luz na escuridão: Um isqueiro dourado com cravejamentos de um dragão oriental

Movimento: 3m

Ataques:

Água e óleo:
Aditivado usa seu poder com utilização de poder para molhar um alvo com querosene, alvos molhados sofrem +5d de dano de fogo

Nuvem carmim:
Aditivado usa seu isqueiro para lançar uma linguada de fogo que causa 4d12 de dano, este ataque é feito com poder com utilização de poder

Acenda meu coração: Aditivado foca suas chamas em um alvo, fazendo com que ele pegue fogo, o alvo passa a sofrer 2d10 de dano toda rodada, o fogo pode ser apagado com água ou rolando no chão

Travis

De olho no ouro

Vida: 270

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Vigilância opressiva:
Travis passa a enxergar pelos olhos de um alvo que ele tocar, a partir desse poder ele pode usar as seguintes habilidades:

Movimentos previsíveis:
Travis realiza uma jogada de poder com percepção, se superar 20 travis prevê o próximo ataque do alvo, dando +5CA para um aliado e impossibilitando um acerto crítico

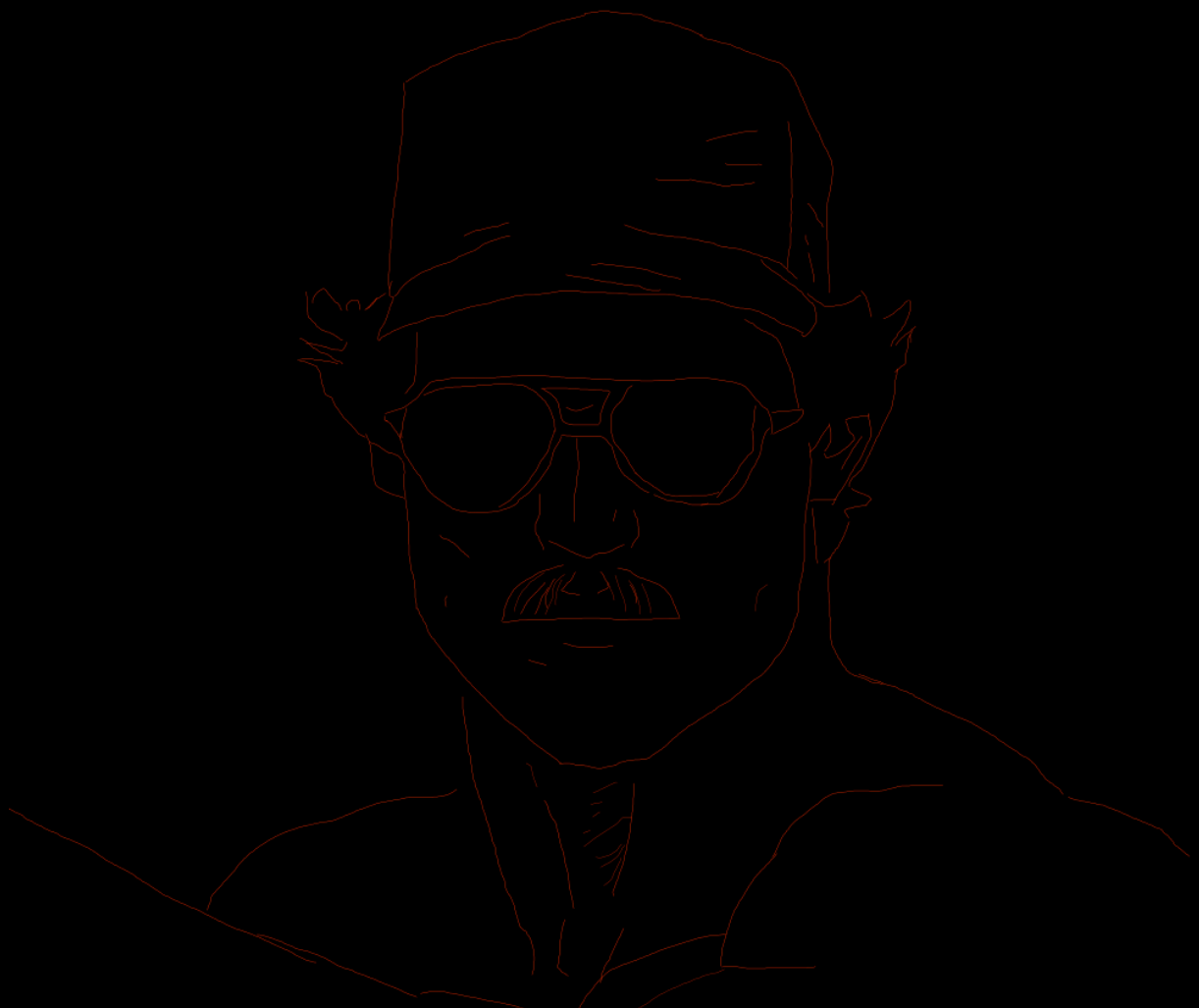
Conhecendo as fraquezas:
Travis procura nos olhares do alvo qual é seu ponto fraco, se seu teste de poder com utilização de poder superar a dificuldade de 20 Travis concede um bônus de acerto para todos aliados pela rodada equivalente a +5

Amigo da onça:
Travis pode entrar na visão de um aliado, auxiliando-o em combate, assim podendo realizar as seguintes ações:

De olho na bola:
Travis pode gastar sua ação para que o aliado tenha mais uma reação e +5 de acerto nessa reação

Central de controle:
Travis pode auxiliar seu aliado em um ataque, neste ataque especial o alvo do ataque não poderá reagir a não ser para esquivar ou realizar alguma reação especial

4 Olhos:
Travis dobra a percepção do aliado em que estiver enxergando pelos olhos



Peçonha

Não chegue perto

Vida: 400

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: -5
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: -5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 8

Movimento: 3m

Ataques:
Peçonhento: peçonha pode liberar gases de formas diversas

Secreção dolorosa: Peçonha pode expelir um gás pelos seus poros em uma área a sua volta, o gás afeta todos que estiverem próximos de Peçonha

Disparo gasoso: Peçonha produz uma mucosa e pode cuspir ela

Rajada de gás: Peçonha produz gases e expele como fumaça em uma área

Sangue sujo: Peçonha pode imbuir seu sangue com toxinas, quando atacado essas toxinas afetam o atacante

Sonhos mortos: peçonha pode produzir gases, sendo:

Metano:
Causa efeitos inflamáveis, explosão causa 4d12+25 de dano em área

Amônia:
Causa efeito sonífero, se falhar em um teste dt 25 de imortalidade

Mostarda:
Causa 1d8+15 de dano, deixa enjoado

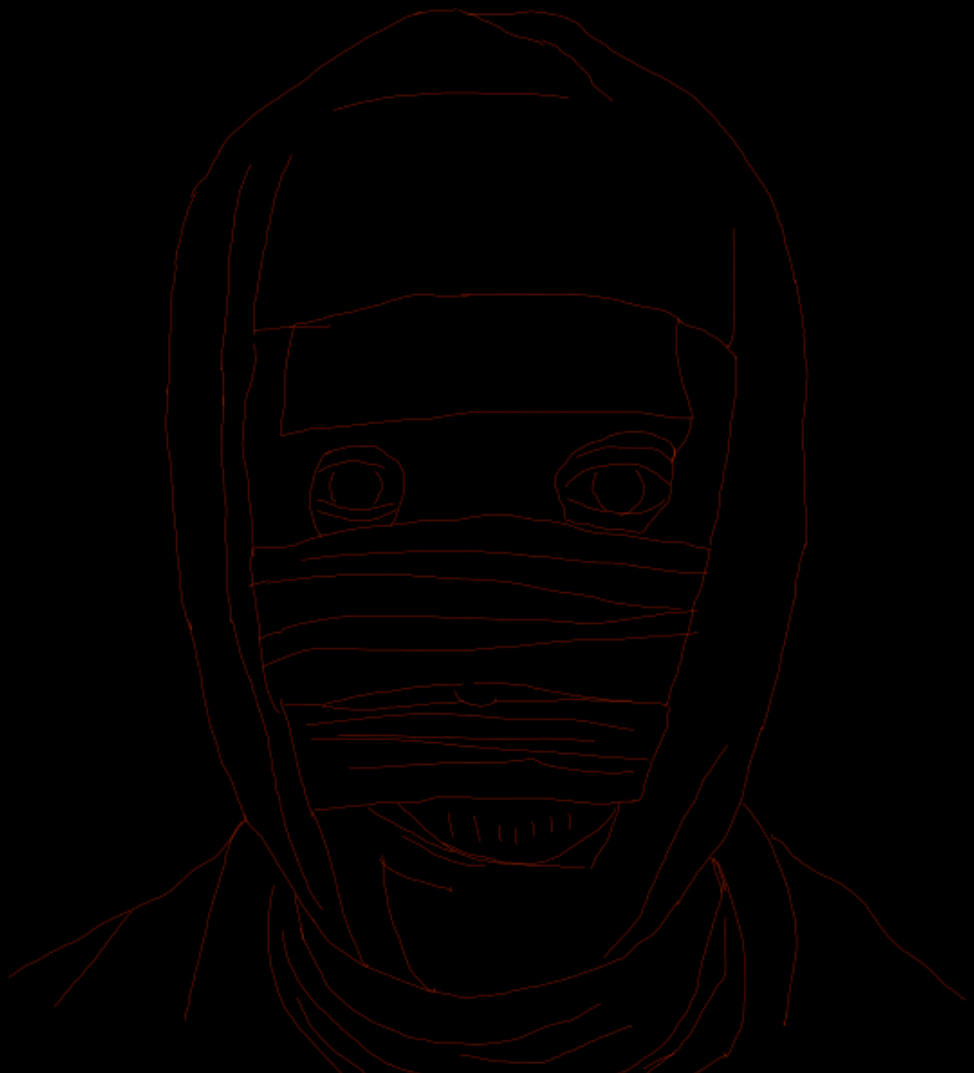
Cloro:
Causa cegueira e se falhar um teste dt 10, fica enjoado

Sulfeto de Hidrogênio:
Ao longo do tempo causa 1d12 de dano

Butano:
Causa alucinações, Dt 20

Dióxido de carbono:
Torna mais difícil o acerto, -5 de acerto

Oxigênio:
Quando acumulado pode gerar uma explosão de dano equivalente a 1d20 por rodada de gás expelido



Contorcionista Vitória

Uma troca de ritmo

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 8
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 11m

Ataques:

Artes circenses: Vitória realiza uma série de golpes que causa 2d10 de dano

Anatomia estranha:
Vitória pode realizar uma reação especial usando velocidade com atletismo para se contorcer ao redor de um ataque, desviando de seu dano

Embaralhar sentidos:
Vitória realiza um teste de poder com utilização de poder contra conhecimento com intelecto de dois alvos, se Vitória suceder os dois alvos trocam de corpo. Os jogadores devem trocar de ficha durante 4 rodadas, além disso ambos terão -5 para ações de combate, para ações de conhecimento ou relacionadas à mente não há penalidade

Victor Aberração

"Sim Vitória..."

Vida: 500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 0
Imortalidade: 12
Intelecto: -5
Popularidade: -5
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: -10
Ciências: -10
Ciências sociais: -10
Combate: 8
Conhecimento: -10
Crime: -10
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento: 3m

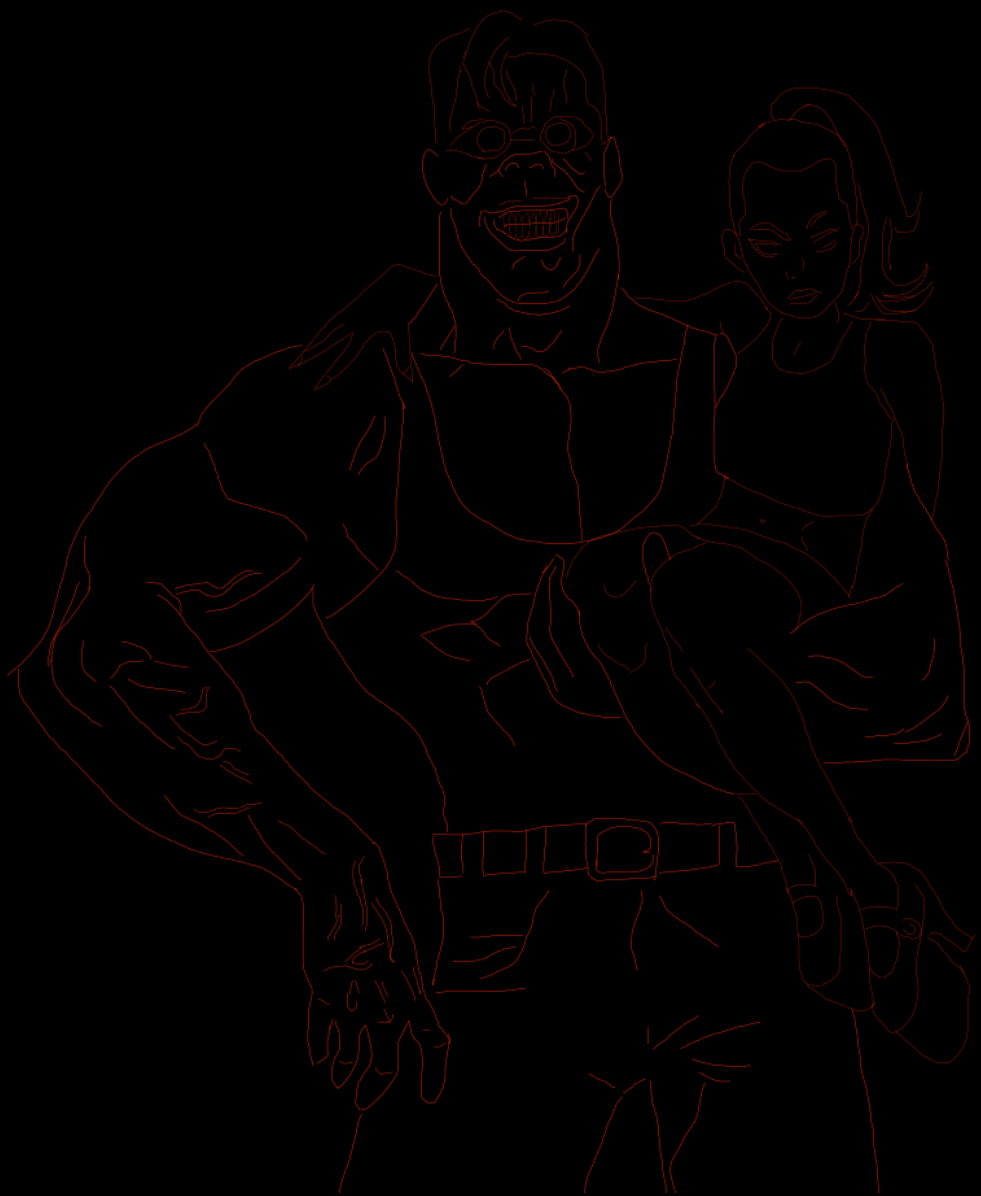
Ataques:

Força estúpida:
Victor possui uma força anormal, seus ataques causam 4d20+15 de dano e seu crítico é x3

Humor aberrado:
Victor começa achar a luta divertida quando chega a 300 de vida, nesse estado ele seleciona um "amigo", este alvo passa a levar +2d de dano de Victor

Surpresa:
Victor revela o canhão em seu braço e dispara um explosivo que causa 6d20+25 de dano em uma área de 3m, todos alvos rolam um teste de velocidade com reflexo, aqueles que superarem ou igualarem 20 recebem metade do dano

Artes marciais:
Victor agarra um alvo com força e combate, se o alvo perder a disputa Victor começa a usá-lo de nunchaku, com seu nunchaku Victor pode realizar dois ataques que causam 3d12+10 de dano, o alvo sendo usado como nunchaku leva metade do dano e em seu turno pode tentar escapar usando força com combate



Poppa Russk

O que você falou!?

Vida: 650

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Poppa Russk's championship rings: 10 anéis que unidos formam "Poppa Russk", são considerados uma arma pesada que causa 3d20+10 de dano e seu crítico causa dano x3. Quando furtivo o dano aumenta em 2d. (os anéis só são considerados como uma arma quando usados juntos)

Movimento: 7m

Ataques:

Fúria Implacável do Poppa:
Poppa Russk pode realizar dois ataques por rodada, porém o segundo golpe tem apenas metade dos dados de acerto e -5 de acerto, porém se acertar causa +2d de dano

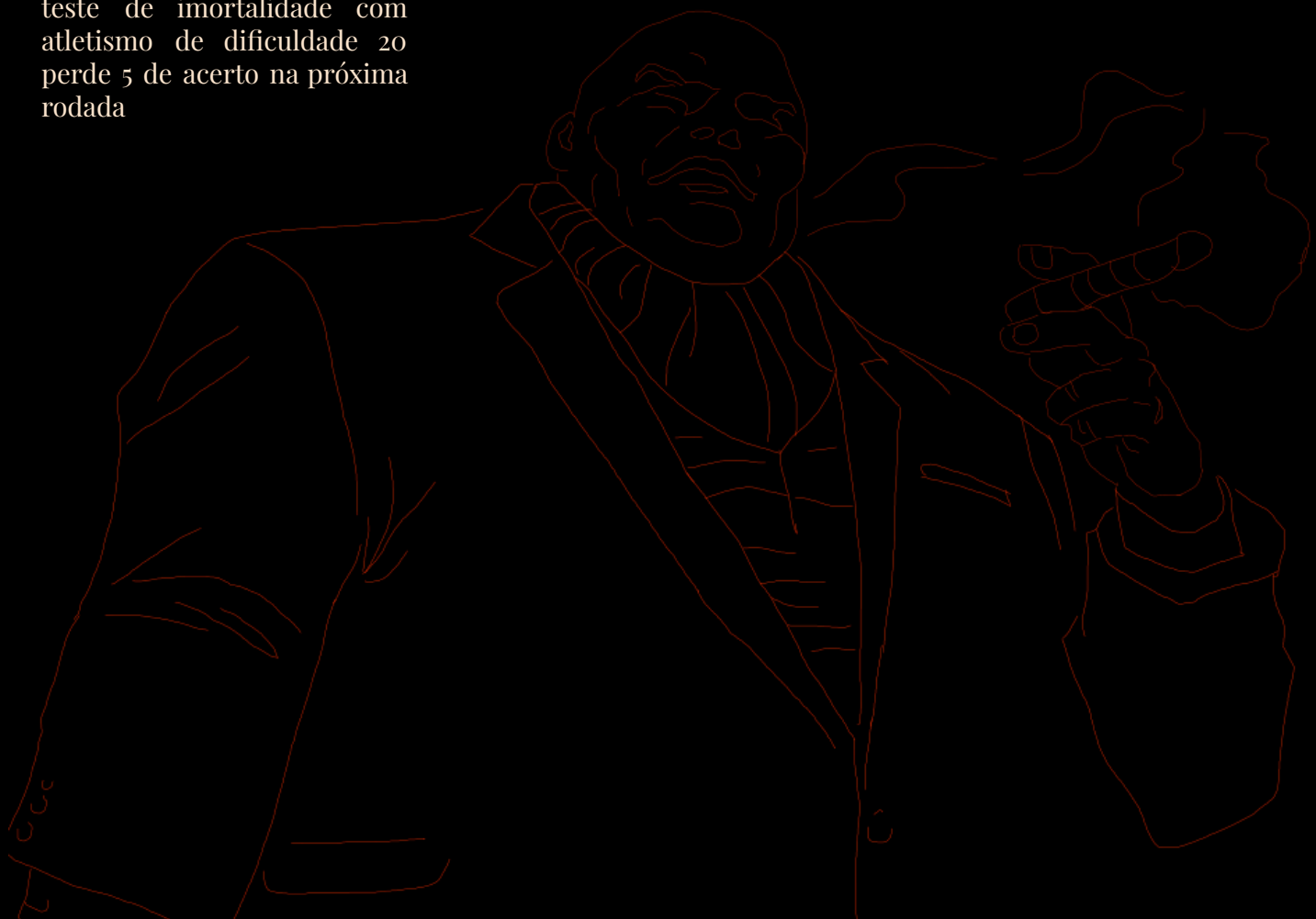
Linguagem da dor:
Poppa Russk pode realizar um ataque especial a cada 3 rodadas que causa +2d de dano

Ódio velado:
Poppa Russk pode realizar mais uma ação e passa a causar +3d de dano quando sua vida chega a 30

Assassinato silencioso:
Poppa Russk causa +3d de dano e seu crítico é melhorado em 1 quando ele está furtivo

Pó de diamante:
Poppa Russk pode usar seu poder, transformando-se em poeira, neste estado ele recebe +5 de rigidez, além disso Poppa Russk pode ficar furtivo usando utilização de poder+poder, Poppa Russk também pode esgueirar-se por pequenas frestas e sufocar alvos, causando 2d10 de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade com atletismo de dificuldade 20 perde 5 de acerto na próxima rodada

A fraqueza secreta:
Poppa Russk passa a sofrer +2d de dano se for molhado enquanto está na sua forma de poeira



Earthbound Kraven

Rocha e aço

Vida: 800

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: -3
Imortalidade: 6
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 6

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 11

Carlson jr: Uma broca de mineração que causa 3d10 de dano

Armadura oceânica: Kraven é imune a cegueira, veneno e sangramento

Movimento: 1m

Ataques:

Manipulação de terreno: Kraven pode manipular terra, dando os efeitos

Armadura de rochas:
Kraven recebe +5 CA e 15 rigidez por 2 rodadas, ele leva 4 rodadas a partir da que a armadura se quebrar para fazer outra

Lama nos olhos:
causa cegueira em um alvo que falhar um teste de reflexo com velocidade de dificuldade 15, leva 3 rodadas para poder realizar novamente

Muro de terra:
Kraven cria uma barreira em área que dá +30 de rigidez e tem 30 de vida

Afundar em terra:
Kraven faz um alvo afundar na terra, perdendo a ação de movimento, leva 1 rodada para se libertar, alvos que passarem um teste de atletismo com velocidade ou força não ficam presos

Escavador: Kraven cria um túnel, ficando protegido junto de um aliado por 1 rodada, leva 5 rodadas para poder realizar novamente

Lançamento olímpico:
Kraven atira uma pedra em alguém usando poder com armaria, causando 3d10+8 de dano

Deathlockjaw Graves

Cara feia e mal encarada

Vida: 500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 8
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Trambolho serrado: Uma espingarda serrada que causa 3d12+15 de dano

5 morfinas de veneno: Morfinas especiais que curam 3d20+35 de vida

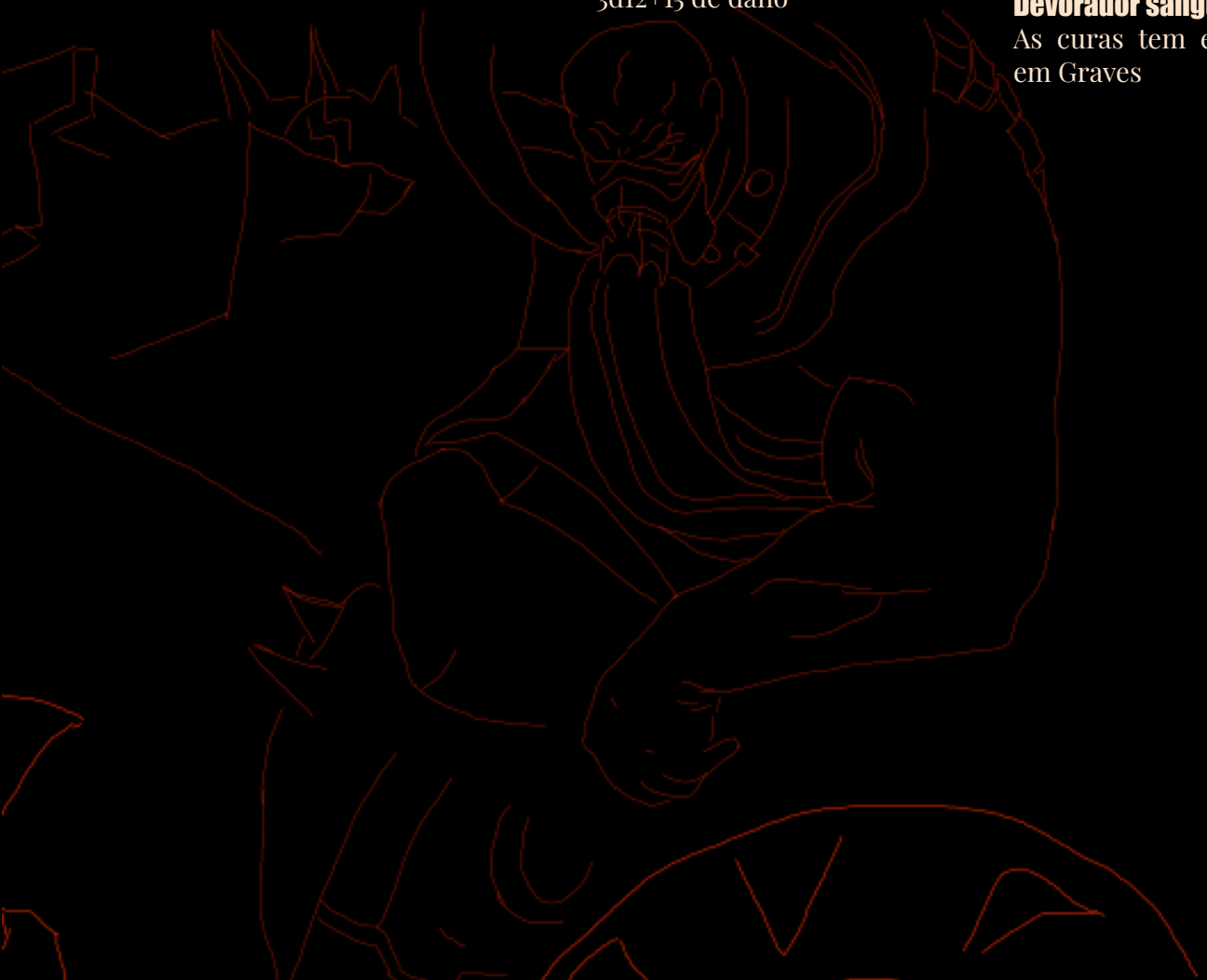
Movimento: 3m

Ataques:

Cientista das ruas:
Uma vez a cada 3 rodadas Graves pode produzir uma morfina de veneno

Artes obscuras:
Uma vez por combate durante uma rodada todas as curas de Graves tem o valor máximo

Devorador sanguíneo:
As curas tem efeito dobrado em Graves



Ventania

Você não é como ele yo

Vida: 850

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 15
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -30
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 5

Facas de arremesso: Facas de arremesso que causam 3d10 de dano

Movimento: 18m, 36m

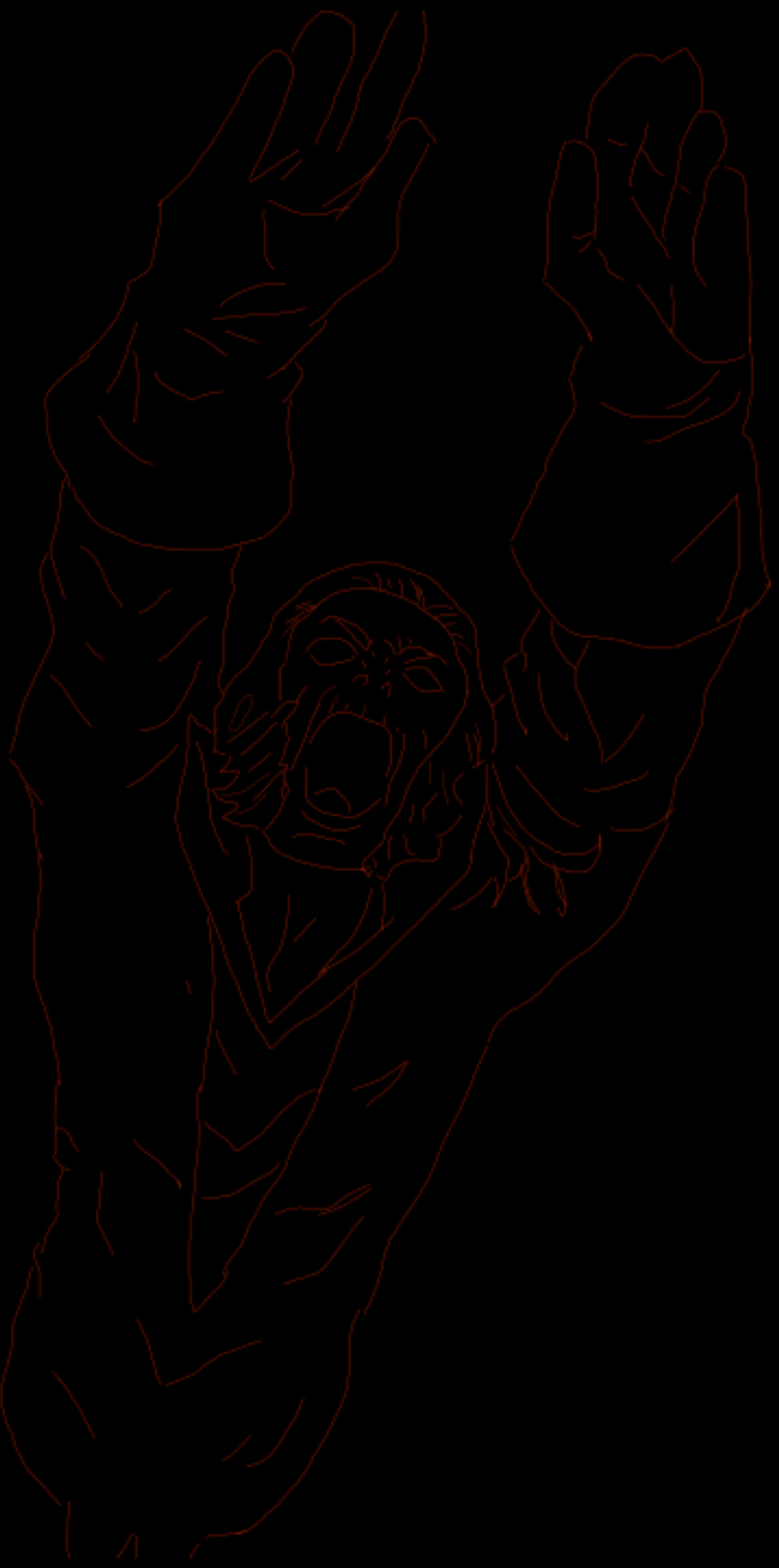
Ataques:

O rei dos ares:
O Ventania é capaz de voar usando sua poderosa voz gritando em direção ao chão, seu movimento é dobrado ao voar

A poderosa voz:
O Ventania usa seu poder vocal para criar uma onda de choque usando poder com utilização de poder, causando 3d12+15 de dano duas vezes

Morte em queda:
O Ventania atira suas facas para cima, para cada 5m de queda elas dobram de dano, os alvos devem realizar um teste de reflexo ou percepção com velocidade para desviar das facas, a dificuldade é 20

O último voo do Ventania:
O Ventania se choca com toda velocidade em um alvo, causando 10d20+50 de dano



Multidimensional

Por onde tem andado?

Vida: 1000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 10

Catarina: Uma pá de guerra, causa 4d12+15 de dano

Movimento: 8m

Ataques:

Múltiplos ataques:
Multidimensional pode agir duas vezes por rodada e tem duas reações

Atrás de você:
Ataques pelas costas são considerados como críticos para o Multidimensional

Onipresente:
Multidimensional pode abrir portais em até 10m de si mesmo, ele pode criar até 6 portais ao mesmo tempo

Capturar e partir:
Multidimensional pode fechar portais em alvos, causando 5d20+10 de dano em alvos que falharem um teste de reflexo com velocidade de dificuldade 20

Realocar e devolver: Multidimensional tem uma reação extra em que usa poder com utilização de poder para reverter um ataque de volta em seu atacante

Técnica secreta: Queda infinita: Multidimensional prende um alvo entre dois portais em queda e depois faz com que ele caia, o dano é equivalente a 5d12+20 +1d para cada rodada caindo

Brainwave

Psicovilania

Vida: 2000

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:0
Atletismo:0
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais:0
Combate:0
Conhecimento:0
Crime:0
Percepção:0
Pilotagem:0
Reflexo:0
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

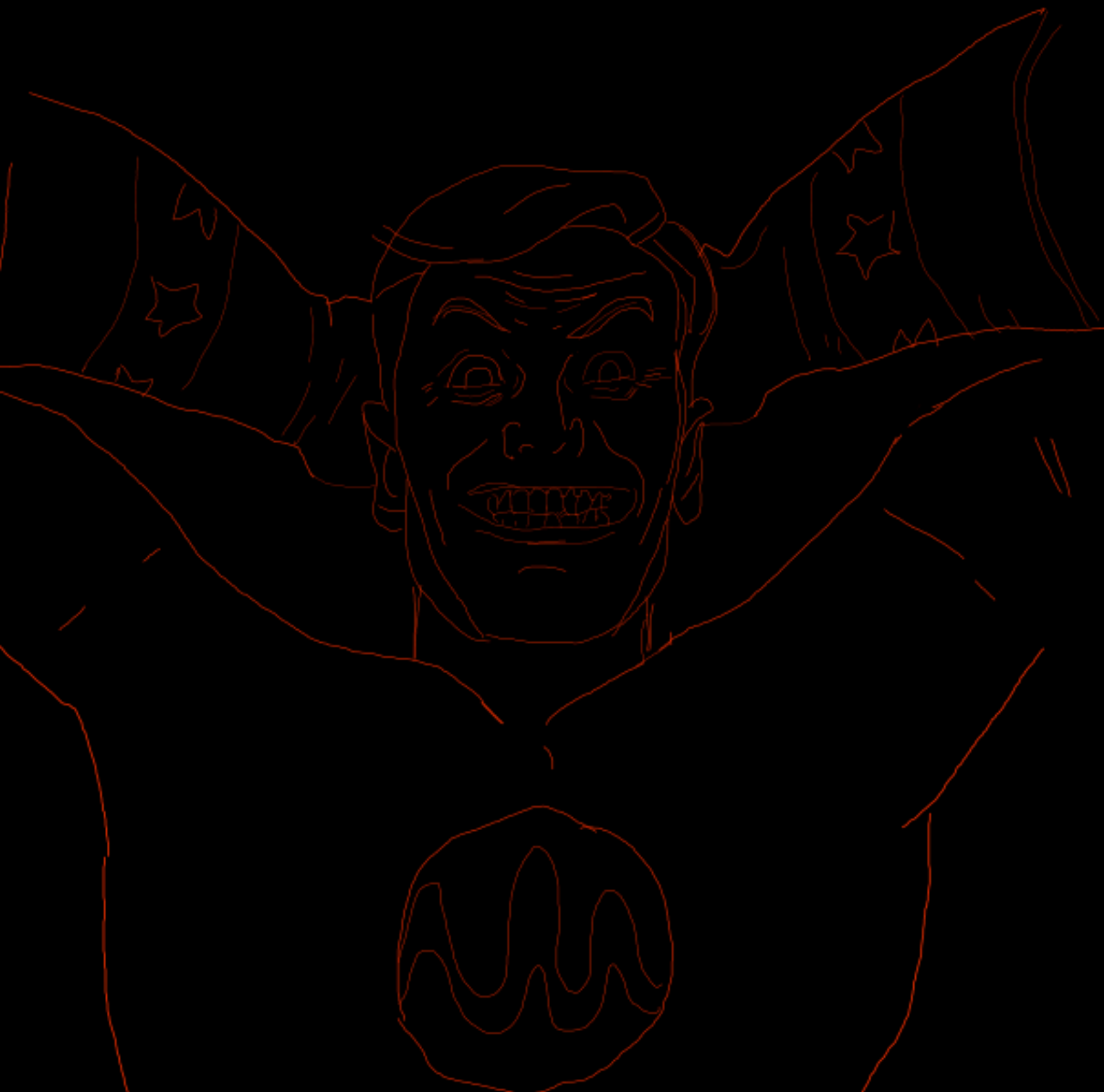
Movimento: 3m

Ataques:

Controle Mental:
Brainwave pode controlar a mente de até 2 alvos que falharem um teste de intelecto+conhecimento contra o poder+utilização de poder dele. Os alvos são controlados até receberem 50 de dano ou passarem 3 rodadas

Ruído branco:
Brainwave causa uma perturbação mental em um alvo, o alvo perde a reação e 5 de CA

Castelo mental: Brainwave cria uma ilusão em massa, todos os alvos em um raio de 15m entram em transe e lutam contra uma ilusão de um herói, se morrerem na ilusão eles tem uma lesão cerebral morrem na vida real.



O Monte dos mil

União traz a força

Vida: 3000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: -50
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 200

Movimento: 3m

Ataques:

Força popular:
O monte dos mil é composto por mil membros, no entanto sua força vem a partir puramente da união, então sua ficha é considerada como uma só levando em conta todos os mil membros

Sobrecarga:
O monte dos mil sobrecarrega inimigos, ataques vindos de toda direção desorientam os sentidos dos inimigos, todos que falharem um teste de intelecto+percepção ou velocidade+reflexo ou força+combate perdem sua reação pelas próximas 3 rodadas

Avalanche de sopapo:
O monte dos mil pode realizar 4 ações por rodada e seu ataque causa 2d10+5 de dano

Mãos demais:
O monte dos mil pode realizar um teste de força com combate para agarrar todos os alvos de uma área de 10m, os alvos agarrados tem -2 de acerto e CA

Roberto

É o nome real dele

Vida: 2000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: -5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: -10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: -5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

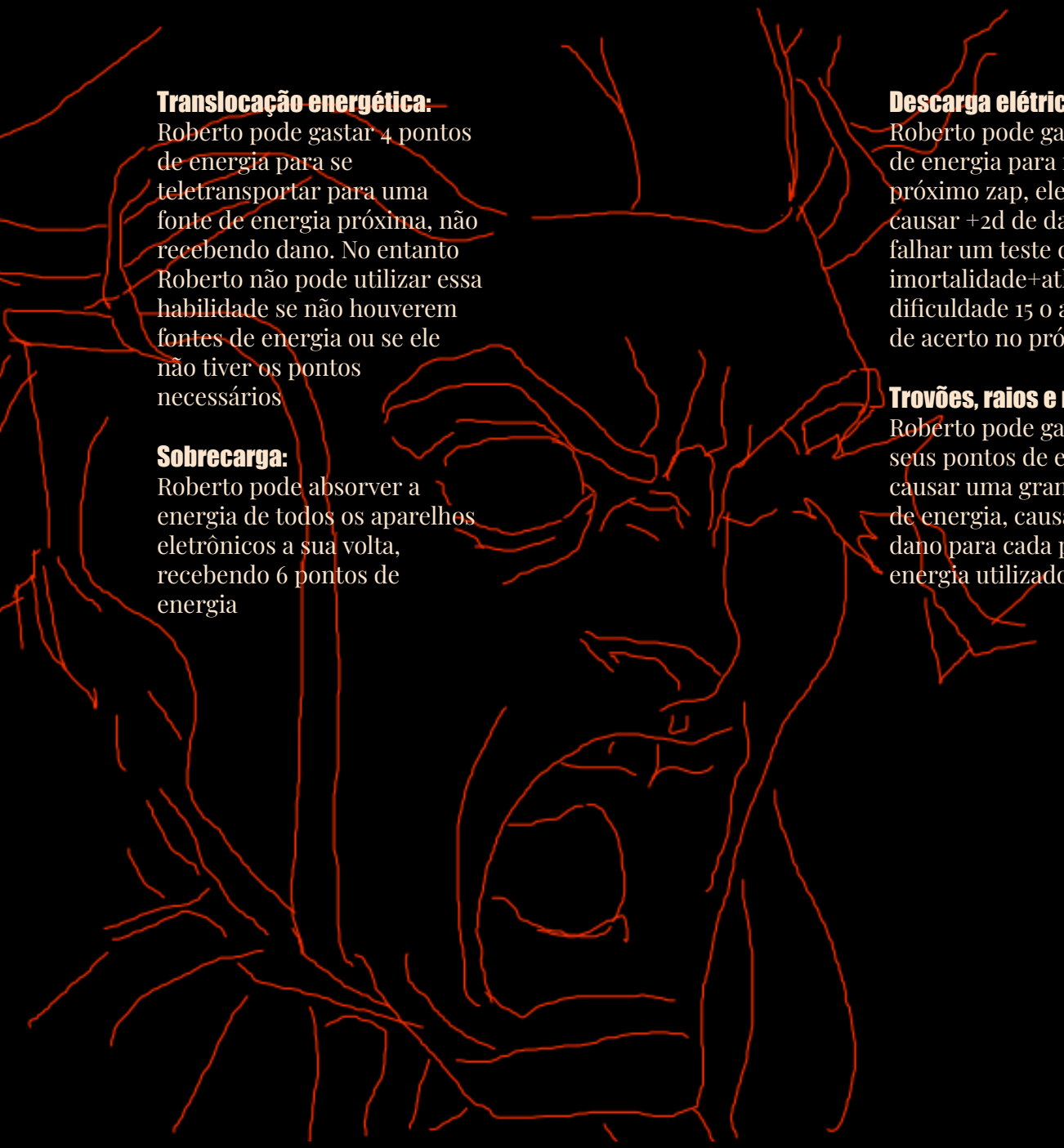
Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Conduíte sobrecarregado:
Roberto pode receber pontos de energia realizando algumas ações, outras ações gastam estes pontos

Zap:
Roberto pode realizar dois ataques usando poder+utilização de poder por rodada, cada ataque causa 4d12+15 de dano e lhe dão 1 ponto de energia



Translocação energética:
Roberto pode gastar 4 pontos de energia para se teletransportar para uma fonte de energia próxima, não recebendo dano. No entanto Roberto não pode utilizar essa habilidade se não houverem fontes de energia ou se ele não tiver os pontos necessários

Sobrecarga:
Roberto pode absorver a energia de todos os aparelhos eletrônicos a sua volta, recebendo 6 pontos de energia

Descarga elétrica:
Roberto pode gastar 2 pontos de energia para melhorar seu próximo zap, ele passa a causar +2d de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade+atletismo de dificuldade 15 o alvo perde 5 de acerto no próximo ataque

Trovões, raios e relâmpagos:
Roberto pode gastar todos seus pontos de energia para causar uma grande explosão de energia, causando 1d20 de dano para cada ponto de energia utilizado

Sebastião Cop-IV

Contra seu criador

Vida: 1300

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 10
Popularidade: 10
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 10
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 10
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

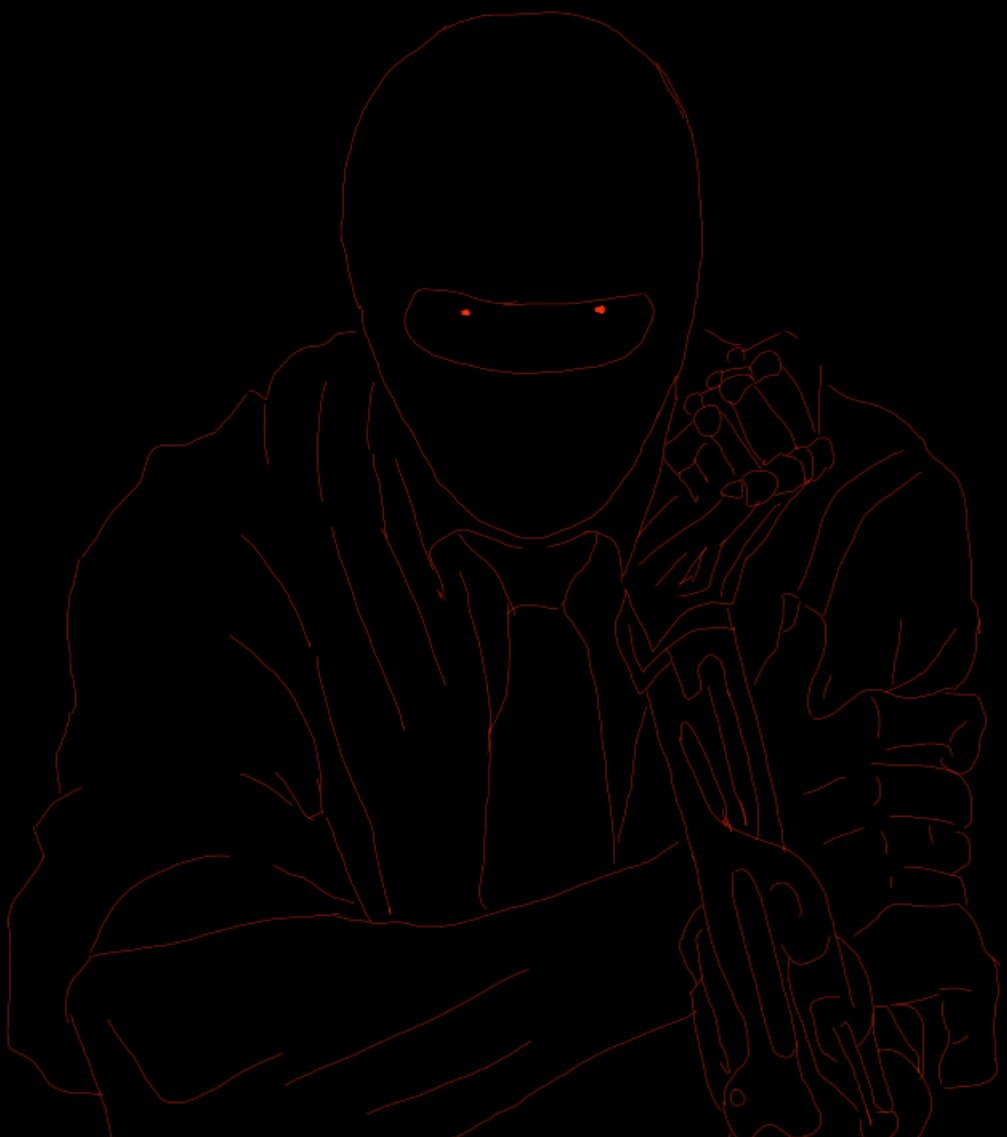
Ataques:

Líder de gangue: Sebastião não luta limpo e muito menos com as próprias mãos, sebastião pode convocar neuromaníacos para lutar ao seu lado, a ficha dos neuromaníacos é equivalente a uma ficha de “braço direito do chefe” no capítulo de fichas adicionais

Líder carismático: Sebastião pode influenciar seus servos a receber ataques direcionados a ele com um teste de popularidade com carisma

Senhor robô: Sebastião convoca uma série de robôs a lutar do seu lado, os robôs tem 100 de vida e seu ataque causa 4d12+10 de dano, seu ataque é rolado com a popularidade com carisma de Sebastião

O chefe comanda: Recompensa pela cabeça: Sebastião seleciona um alvo para ser foco dos ataques, além disso, contra esse alvo seus servos têm uma melhoria em seu crítico equivalente a 3



O Panteão

Honra e sangue

Vida: 3000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências:0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 15
Correntes da perdição:
Lâminas presas em correntes, causam 2d12+15 de dano e dão dois ataques

Caestus sanguinário:
Soqueiras enormes com espinhos, causam 4d20+30 de dano, crítico x3

Lança devoradora: Uma lança dourada invocada pelo Panteão, causa 2d12+20 de dano ignoram 10 de rigidez, crítico x4

Movimento: 8m

Ataques:

Queda dos céus: O Panteão se lança ao céu e cai como um meteoro, causando 4d20+35 de dano em área, o dano pode ser reduzido à metade com um teste de imortalidade+atletismo ou de dificuldade 15 ou reduzido a zero por um teste de velocidade+reflexo de dificuldade 20

Personificação divina: O Panteão ganha poderes divinos diversos por 2 rodadas, ele só pode usar esta habilidade novamente depois de 4 rodadas

Modelo hades: as correntes ganham um terceiro ataque e seu crítico se torna x3

Modelo Odin: A lança ganha mais dois projéteis

Modelo Ogum: Os caestus se tornam um grande escudo, recebendo 100 de rigidez e dobrando o CA pela rodada

Magma Joebilly

O homem do Oeste

Vida: 3500

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma:
Ciências:
Ciências sociais:
Combate: 15
Conhecimento:
Crime: -30
Percepção: 10
Pilotagem: -30
Reflexo:
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 23m

Maggie: Uma alabarda estupidamente pesada que causa 5d20+15 de dano, crítico em 19, x3

Movimento: 11m

Ataques:

Sobrecarga de violência:
Magma Joebilly pode realizar duas ações por rodadas

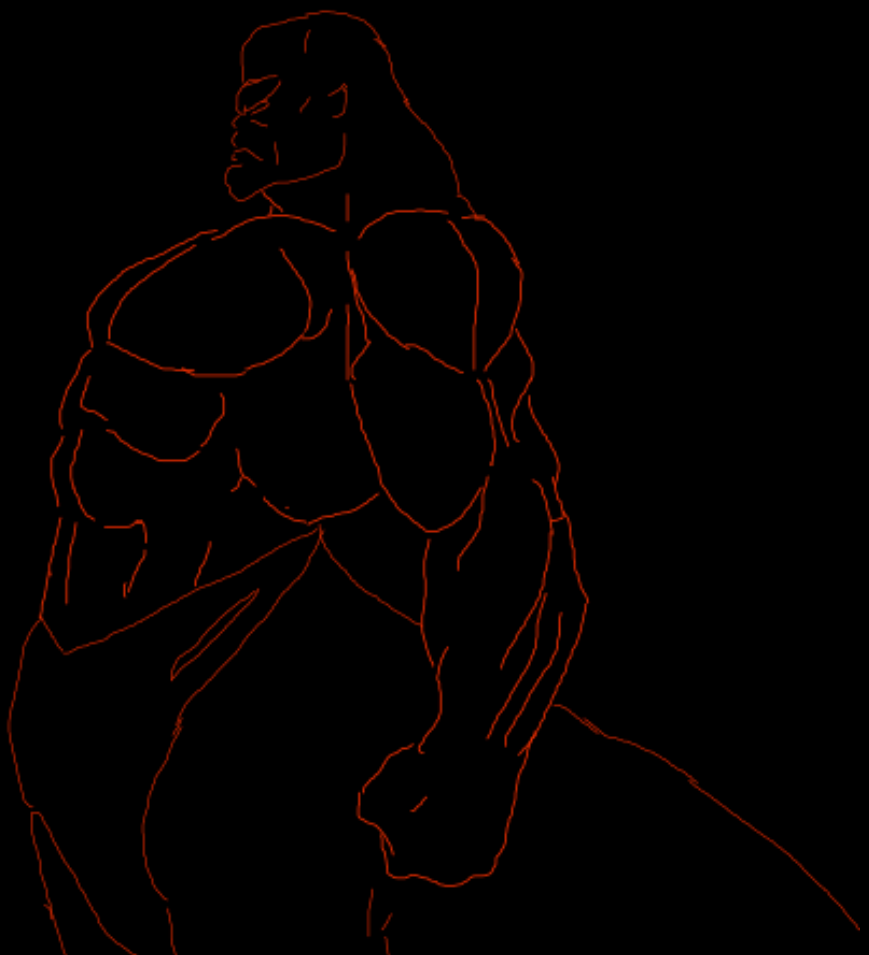
Coice traiçoeiro:
Magma Joebilly realiza um ataque especial que causa 2d10 de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade+atletismo de dificuldade 20 fica atordoado perdendo 5 de CA

Controle de Magma: Magma Joebilly pode transformar pedra e terra em magma usando seu poder+utilização de poder, estes ataques especiais podem ser usados uma vez a cada 2 rodadas

Espirro de Magma: Magma Joebilly joga magma nos inimigos em uma área cônica de 5m a sua frente, causando 4d12+20 de dano

Meteoro de Magma: Magma Joebilly joga um grande pedregulho de magma em um alvo, causando 5d20+30 de dano

Rio de magma: Magma Joebilly cria um mar de magma a sua volta, por 3 rodadas quem estiver em cima dessa área recebe 3d12+10 de dano



Big Thomas

Ultra violência imparável

Vida: 10000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 10
Imortalidade: 20
Intelecto: -5
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 20

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

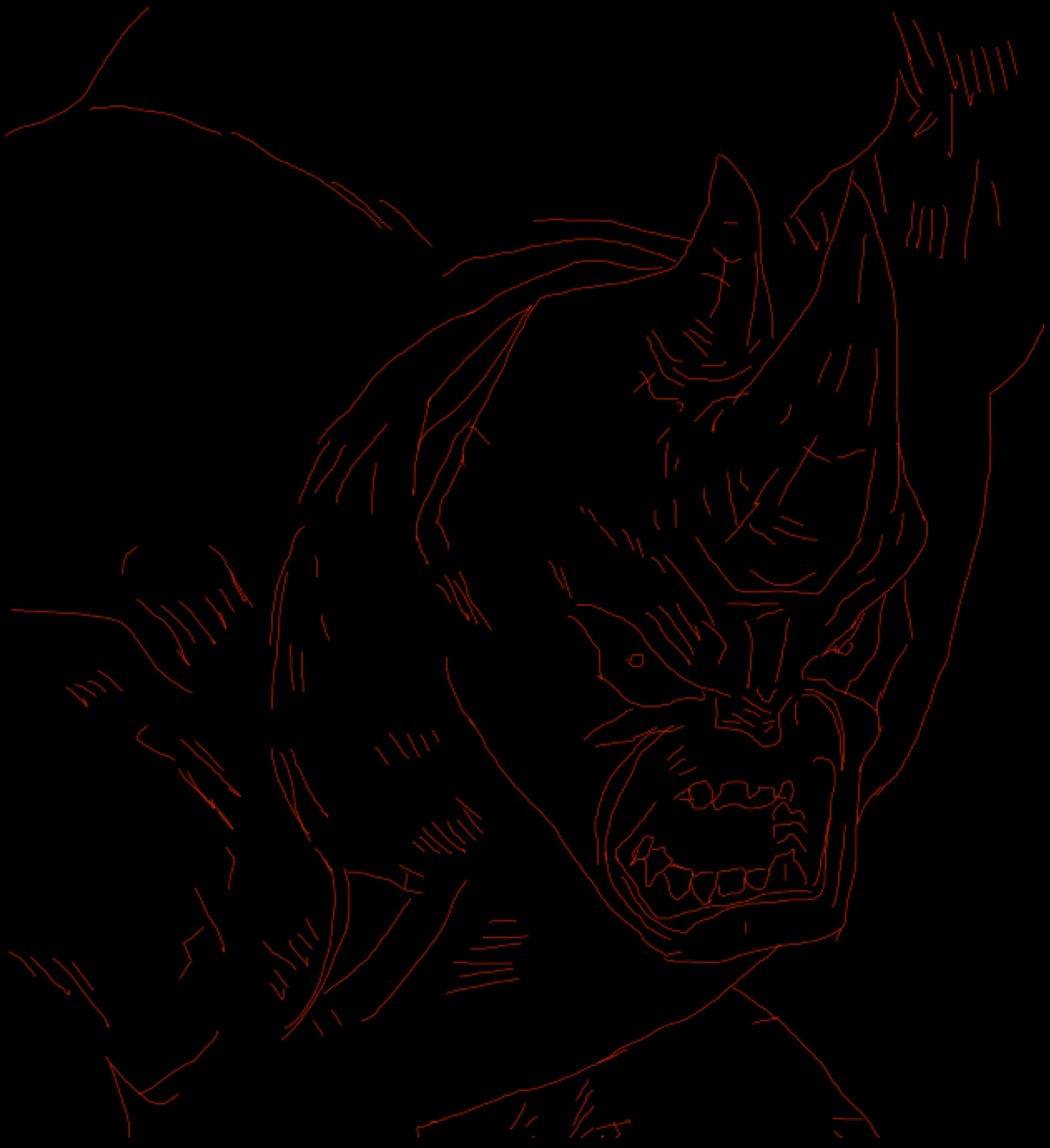
Carga máxima: 20
Movimento: 13m

Ataques:

Fúria implacável:
Big Thomas se torna mais poderoso quanto mais furioso está, seu dano base é 8d20+40 de dano, crítico x3, podendo dar dois ataques por rodada. Quando Big Thomas está com metade de sua vida ou menos ele passa a causar +8d de dano e seu crítico se torna x4, mas ele passa a atacar apenas uma vez por rodada

Brutamontes imperdoável:
Big Thomas pode uma vez a cada 2 rodadas somar seu atletismo no acerto de um ataque, esse ataque também soma +30 de dano se acertar

Objeto imparável:
Big Thomas começa uma corrida brutal, todos em seu caminho realizam um teste de velocidade+reflexo de dificuldade 20, se passarem são empurrados para o lado caindo no chão e recebendo 50 de dano, porém os que falharem são atropelados e recebem 250 de dano e quebram alguns ossos, recebendo +5d de dano para o resto do combate



FICHAS ADICIONAIS

Não menos importantes

As fichas adicionais são um recurso para facilitar a rotina do mestre, fichas de capangas sem nome, heróis menos relevantes, animais, civis e etc. Estas são fichas genéricas que podem ser adaptadas para se encaixar em qualquer situação, são fichas menos poderosas para serem combatidas ao longo de uma missão, podem ser um desafio extra ou uma canseira extra até o grande chefão.

Capangas

Uma pedra no sapato!

Vida: 30-100

Atributos:
Super força: 0-3
Super velocidade: 0-3
Imortalidade: 0-3
Intelecto: 0-3
Popularidade:0-3
Poder: 0-3

Invulnerabilidade (CA):10-15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 3
Atletismo: 3
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 3
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Arma leve, pesada ou média, sem modificação

Movimento: 3m

Ataques:

Chamar reforço: O capanga chama reforços, trazendo 1d4 novos capangas sem habilidades para a luta

Jogo sujo: Quando a luta tem 3 ou mais capangas participando eles podem fazer um golpe em sinergia, agarrando um alvo com força+combate e causando +2d de dano

Braço direito do chefe

Esse sabe das coisas

Vida: 100-300

Atributos:
Super força: 3-6
Super velocidade: 3-6
Imortalidade: 3-6
Intelecto: 0-6
Popularidade: 0-6
Poder: 0-3

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 2
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 8

Arma leve, média ou pesada

Morfina

Movimento: 6m

Ataques:

Segundo em comando: O braço direito do chefe pode ordenar capangas a atacar, os capangas pela rodada recebem +3 de acerto

Livro em branco: O mestre pode selecionar duas habilidades padrões ou um poder para o braço direito ter

Herói em formação

O melhor do top 50...000

Vida: 100-300

Atributos:
Super força: 2-5
Super velocidade: 2-5
Imortalidade: 2-5
Intelecto: 0-5
Popularidade: 0-5
Poder: 2-5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 7
Kit médico
3 sedativos

Movimento: 6m

Ataques:

Treinado para isso: O herói em formação tem 2 habilidades básicas e um poder à escolha do mestre

Protetor do povo: O herói em formação recebe uma reação extra se houverem civis por perto ou se estiver defendendo a lei

Civil comum

Absolutamente ordinário

Vida: 5

Atributos:
Super força: 0-1
Super velocidade: 0-1
Imortalidade: 0
Intelecto: 0-1
Popularidade: 0-1
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA):5
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 3

Movimento: 3m

Ataques:

Soco:
Um soco destreinado que causa 1 de dano

Animais

A fúria da natureza

Vida: 10-300

Atributos:
Super força: 1-6
Super velocidade: 1-6
Imortalidade: 1-6
Intelecto: 1-6
Popularidade: 1-6
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 5-15
Rigidez: 0-5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5-10
Conhecimento: 0
Crime: 5-10
Percepção: 5-10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5-10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5-15

Movimento: 3-13m

Ataques:

Morder: Se for coerente com o animal escolhido, o animal tem uma mordida que causa 2d10 de dano +1d6 de sangramento por 2 rodadas

Pisotear: Se for coerente com o animal escolhido, o animal pode correr esmagando o que tiver pelo caminho, causando 3d12 de dano e se o alvo falhar um teste de velocidade+reflexo cai no chão e gasta a ação de movimento para se levantar

Veneno: Se for coerente com o animal escolhido, o animal cospe veneno, seu ataque passa a causar envenenamento que causa 1d10 de dano por 5 rodadas ou até usar antiveneno

Voador: Se for coerente com o animal escolhido, o animal voa, ganhando +5m de movimento

Garras afiadas: Se for coerente com o animal escolhido, o animal tem garras afiadas que causam 2d8 de dano +2d6 de dano de sangramento por 4 rodadas ou até usar um sedativo/morfina/kit médico

Força selvagem: Se for coerente com o animal escolhido, o animal tem músculos poderosos, seu ataque causa 2d20+5 de dano

Cauda: Se for coerente com o animal escolhido, o animal pode realizar um ataque adicional com sua cauda que causa 1d6 de dano

Agarrar: Se for coerente com o animal escolhido, o animal pode realizar um teste de força+atletismo contra um alvo, se o animal vencer ele começa a sufocar o alvo, para cada ponto em imortalidade do alvo o animal leva mais uma rodada para o desmaiar

F I C H A

FICHA DE PERSONAGEM HEROVERSO

DADOS BASE

Nome			
Vida		Invulnerabilidade	
Banco		Rigidez	

ATRIBUTOS

Super Força		Inteligência	
Super Velocidade		Popularidade	
Imortalidade		Poder	

TALENTOS

Armaria		Atletismo		Ciências Sociais	
Ciências		Carisma		Percepção	
Conhecimento		Crime		Pilotagem	
Combate		Utilização de Poder		Reflexo	

COMBATE

Nome	Descrição	Resumo

INVENTÁRIO

Capacidade Máxima	

HEROFRENIA

ELEGIA
AMOR
SANTOS

IGOR

Quando as quatro partes deste casulo se quebrarem você cairá na toca do coelho

Você sobreviverá.

Junte seus desejos.

O flutuar de uma borboleta é real?

TERMINE COM TUDO ISSO

ME DIGA A RESPOSTA:

Quem é Igor?

ELEGIA

Se pudesse, gostaria que me ouvisse agora

nas noites tua falta é mais intensa

de teu afago e presença

a falta de teu abraço e bença

Se pudesse, te pediria para me olhar agora

que pudesse enxugar minhas lágrimas

e entendesse o que sinto

Se pudesse, seria como você

como todos esperam, mas tão pouco sinto ser

se pudesse

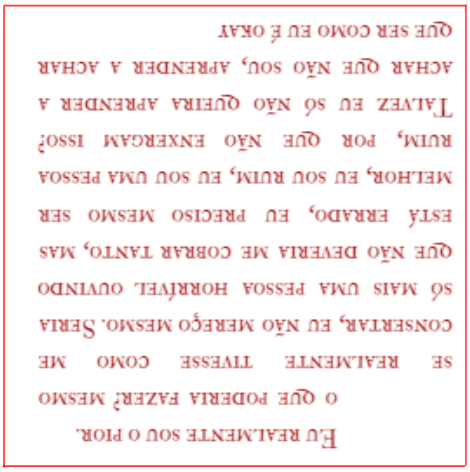
se pudesse

quanto mais penso mais sinto falta

me sinto como um buraco

eu trocaria de lugar com você,

se pudesse



Queria que lesse meus poemas e me dissesse quanto orgulho sente

que enxugasse meus olhos e entendesse tudo de repente

mas o tempo te levou a frente

A elegia que me resta significa o amor que sinto

o que seria saudade

se não o amor proliferando mesmo após o fim

[Elegia- Sentimento de perda e saudade, poema lírico de conteúdo melancólico—E]

Nos últimos dias tem sido difícil dormir

o cansaço apesar de consistente

se mostra ineficiente

De todos os lugares

o que mais me fere é o lar

sozinho nestas noites é quando posso pensar

em como não me encaixo

como não pertenço

e como não sou o que penso

Nestas elegias posso ser honesto

com minhas lágrimas postas

não há o que me dar as costas

os sonhos que abandonei

os amores que não amei

a vida que entreguei

Para que pudesse suprir o seu lugar

tive que me sacrificar

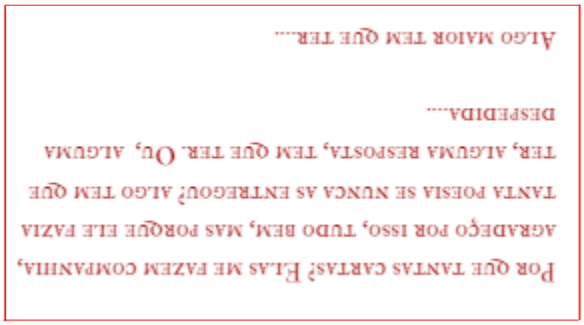
mesmo que me doa este fardo, ainda sinto pesar

do luto que não posso lhe entregar, pai

A tristeza que me causa saber que estes textos nunca lerá

que Leila nunca conhecerá

que ao meu lado nunca estará



Vivo em meu próprio mundo, eu percebo

como as pessoas não enxergam da mesma forma que eu

como as pessoas enxergam eu da mesma forma

Me acostumei a ser diferente, mesmo que me doa sempre ser o mesmo

nem sempre posso ser eu mesmo, eu entendo

me revolta e me agride, mas é a forma

como tudo sempre segue

eu já espero

As pessoas não sentem como, não amam como eu

não me entendem, não me amam

me sinto solitário, vivendo em um mundo só meu

que me afasta de todas as outras pessoas

um mundo do vazio que cresce em mim

que um dia me consumirá também

O buraco dentro de mim que se aprofunda toda vez que uma parte de mim se vai

buraco dentro de mim que atrai todo resto

que um dia eu cairei dentro

Tudo que me torna eu me afasta de tudo que tornam as outras pessoas

tudo que me afasta me torna menos eu

A solidão da mediocridade, meu medo de não ser nada

correr atrás do que não posso

dias acordando cedo, práticas em dias livres, perseguir o que não consigo

minha mãe diz que eu estou exausto, essa é a parte que instabilidade se encontra com talento

cobrança, práticas em dias livres, treinar sozinho, a busca por relevância, o medo do esquecimento

orgulho tolo, não me veem, me fez conhecer a perda, eu não lido bem com essas

Emoções acumuladas, escondo minhas emoções, nunca me expresso, "homens nunca devem mostrar sentimentos", ser sensível nunca ajudou

essa é a parte que perco a mim só por prática

perseguir o amor, compensação demais

coisas que aprendi sozinho

"Não siga esse caminho"

"Não siga esse caminho"

"Não siga esse caminho"

Problemas com amor, uma criança que nasceu acostumada

se eu chorasse me mandariam não ser fraco

Buscando o amor, raramente simpatizam com meu satisfazer

acostumado a não me expressar, esconder minhas emoções, ser sensível nunca ajudou

perseguir relevância

me ensinou perder, não lido bem com isso

Quem liga se seu coração é de ouro, se seus olhos veem beleza, sua mente é maravilhosa

homens adultos, com problemas repetidos

Meu irmão, em algum momento sei que lerá

eu sinto muito por tudo que virá

a solidão que deixarei e os sonhos que quebrei

Falo pouco demais sobre você em meu tempo

de como me transforma e faz parte de quem sou

de como me muda e parte minha alma te deixar

Falo pouco demais de como te amo e como é

deveria escrever livros em sua homenagem

para que em cada capítulo sua personagem fosse mais marcada

sua personalidade fosse clara

Como é tonto e inocente

de como erra e se arrepende

de como você é bobo e incompetente

mas tenta e segue em frente

Queria ter mais tempo para falar de você

para que todos soubessem quem é e como somos

como muda onde passa e como se importa com tudo

Eu vejo a ironia

sei que essa falta de tempo é por minha causa

mas saiba que não foi por sua falta

não foi por nada

eu vejo a ironia

mas eu preciso

Um garoto bom numa cidade fodida

todos são uma vítima nos meus olhos

Eu corri para fora quando meu irmão gritou

sangue nas suas mãos, como um demônio nas minhas costas

me lembrando da vida que conheci quando criança de pijamas

Pessoas como eu nunca melhoram, não são cuidadas

eu te amo por ter me amado como amou

quando a luz apagar e for minha vez de descansar, prometa que vai escrever sobre mim

E eu precisarei dessas coisas

pra me lembrar de tudo que importa

na verdade eu já estou esquecendo

Ignorância

a vida de mais um garoto destruída pelo sistema

um que diz como garotos devem ser homens

E eu to exausto

qual o ponto eles tentam trazer?

Eu provavelmente viverei mais do que você, eu sei meu destino

vou deixar de existir como isso tudo, ou morrer tentando

mas promete que vai escrever sobre mim, se a gente encontrar no depois

promete que vai escrever sobre mim

Se meu destino está selado eu não sei, mas minha visão me mostra a verdade que vivi

descansar é o primo da morte, não sei parar

exatamente o que vai acontecer quando eu parar de escrever?

lutando pelo seu amor, contra sua elegia

eu fiz o suficiente? pelo menos alguém vai pensar em mim quando eu me for?

Vão escrever sobre mim? o que meus olhos viram, o que tive que virar os olhos para seguir em frente

minha dor e meu pesar, o que feriu e o que sofreu

quando chegamos aqui?

Não estávamos morrendo, quando chegamos aqui?

quantos pecados? eu perdi conta

o meu é de todos, o meu é de todos

nada é meu

morrendo de sede

Morrendo de sede, me diz sua visão

o que te levou, o que te trouxe

quantos pecados

qual a próxima cova?

Instável, eu contradigo tudo que eu falo

não fui ensinado a amar, não fui ensinado a escrever, você vê?

me ensinaram tudo que eu deveria ser, mas eu não perguntei

talvez chegaram tarde demais, alguns morreram em vão

meus dias estão escapando, mas se eu pudesse agarrar eles poderia viver mais que você

A vida de mais um garoto machucado pelo sistema

Não sei se um dia descobrirei uma paixão como a sua

pessoas como eu nunca prosperam

eu espero que contem minha história, quando for a minha vez

Você escreveu sobre amores, vida e esperança

eu não vejo nada disso

mesmo que sejam meus favoritos

Não quero morrer no canto

ser esquecido no canto

me olharem de canto de olho

cair pro escanteio

Sem vaidade

quem estou enganando?

correndo de mim, sem discussão

hereditário

Correndo de mim

de tudo que sei

de tomar essa vida como garantia

cansado de correr, cansado de cair

Morrendo afogado

sonhos de liberdade, aceitação, saudade

o mesmo som de quem morreu de sede

de quem não ensinou o que é certo

hereditário

eu vejo a verdade

A vida não espera o penar

seja qual dor senti devo seguir

mesmo que esteja tão cansado, por meus irmãos devo ir

em direção ao que me fere

a vida que não querem

Cabe a mim lutar

para que possam sonhar

para que possam amar

mesmo que deva me entregar

Em seus olhos não vejo maldade

enquanto em meus busco piedade

olhos cansados de verdade

seria sonhar demais ter liberdade

Neste livreto ao menos posso prosar

em minha solidão reflito

como gostaria de amar

como gostaria de descansar

por toda eternidade

mas omito

Queria entender como fazia

em teus passos não consigo caminhar

estas botas são grandes demais para calçar

mesmo que visse sua dor, eu não compreendia

A expectativa que não falhe

a expectativa de ser másculo

Há expectativa

que seja forte, que seja alto

não sou o cavaleiro que esperam

sou manchado e este cavalo alto temo

mas mesmo que não seja minha verdade eu teimo

Esperam que não chore

que não falhe

que não fale

um contrato que não assinei

me assassina lentamente

por carregar tanto sozinho

por carregar tantas mentiras

Nunca fui forte

nunca fui másculo

nunca tive músculos

Sempre fui sensível

isso quer dizer sentir, compaixão, medo,

muito

por tudo que não fiz mas esperavam de mim

[Zdzisław Beksiński, 1956—E]

Logo percebi que mesmo que tentasse

para todos um homem seria tudo que sou

mesmo que não desejasse

Percebi que não deveria amar como amava

que no máximo poderia ter metade do que desejava

meu amor nunca poderia ser completo

se não, me reduziriam a nada

Queria que me entendesse pai

que me lesse

como um reverendo lê sua bíblia

e me compreendesse

No teu quarto hoje durmo

em silêncio chego de meu fardo

já de madrugada todo dia

não é como queria

em teus poemas te encontro

Sendo tão amado quando me lembram

queria que em um me respondesse

por que teve que ir embora?

já não importa mais agora

Fui elogiado de várias formas
várias pessoas
mas no fim, sinto que o que resta é a verdade
que eu não chamo tanta atenção
não sou alto ou forte

Não tenho boas histórias
nem falo muito
sou sentimental e introspectivo

Me veem como grandioso
mas não sou todas essas pessoas
sou esse escritor apenas

Mas você talvez nem entenda o que quis dizer

Eu não sou alto
eu não forte
eu não sou quem queriam

Você dança com lobos
eu tenho medo desse cavalo
cê me entende?

Esse cavalo é ser homem
ou o que me disseram que era
cê entende?

Ter que ser forte
não ser sensível
mas ser sensível quer dizer sentir
amor, felicidade, vida
cê entende?

E quem me pôs nesse cavalo ainda vai me perguntar
o que eu quis dizer nesse texto, de quem falava

Tipo,
Cê me entende?

[1-Referência à fala do cavaleiro perfeito em seu cavalo branco—Metáfora para simbolizar idealização de outrem—E]

Queria poder te dizer a verdade
te expor aos meus medos e razões de ser assim
lhe mostrar uma imagem de quem sou e meu medo de não suportar

Eu quero chorar,
e nem tento mais esconder

Eu quero poder te dizer a verdade
para que possa me entender por completo
mesmo que tenha medo de me expor completamente
você me conhece mais do que eu mesmo

Queria poder te dizer o que me fere
te dizer o que me falta

Falar da minha revolta e como me frustra ser diferente
mesmo sendo humano
como dói não ser igual
e como me assusta a ideia de deixar quem sou para trás

Queria poder falar das minhas questões
e entendesse as razões
de eu não poder chorar

Sem te ter para as enxugar

Não é revolta quando se trata do mínimo
poder ser quem você é deveria ser garantido
mas nada posso neste mundo

Busco em tuas coisas cada vez mais fundo
cartas e motivos para que tenha nos deixado
tento não parecer magoado
mas em meu peito há um buraco
por você deixado

Em tuas palavras procuro algum perdão
por ser alguém tão errado como eu
por não ser alguém abdicado como você
de seu ego e cicatrizes
seus amores e raízes
queria poder entender como fazia

Carregando esse peso que me avaria
em teus calçados não suporto dia a cada dia
lentamente me alcançando o fim
talvez entenda sua vida

As vezes é difícil sentir que sou bom
quando não me sinto feliz
às vezes parece que se eu fosse bom de verdade eu me sentiria feliz, completo
cada dia lutando por algo que nem vejo futuro
as vezes eu sinto que nada que eu tente fazer vai mudar
as vezes penso que "bom" é só uma palavra
outras eu sofro por ela

O significado dessa bondade me consome
em dias tão cansativos como tem sido
tudo que penso é como deveria ter sido
melhor
deveria ter desistido

Devo seguir em teus passos, mas temo terminar em tua posição
o que deveria fazer, pai?

[Tiziano, 1549—E]

Ao seu lado eu sinto que poderia tudo
talvez eu seja inocente
mas pode me culpar?

Você não esteve ao meu lado para ensinar
não me disse como deveria amar
como deveria lutar
como deveria te superar

Eu queria poder te perguntar
como posso ser melhor
como parar esse sufoco em meu peito toda vez que penso no futuro
como não chorar quando lembro do passado

Das lutas que perdemos e o que sofremos
como não se entristecer com o que ainda vem
e quão pouco nos resta

Queria que me dissesse como as coisas se orientam
me ensinasse sobre a impermanência das coisas
e sobre como tudo um dia parte

Como comprar não é possuir
e amar não é ter
me ensinasse porque as pessoas são assim
e porque tão pouco resta para nós

Eu sinto que ao seu lado eu poderia saber de tudo isso
e de uma forma mágica não sofreria
mas me parece ser só mais uma disritmia
do meu coração agoniado
que se sente abandonado

Queria que visse mais de João, soubesse como ele está se desenvolvendo
como seus olhos são atentos

Queria te mostrar como a casa mudou
os móveis de lugar
o silêncio no jantar

Queria te apresentar a minha vida como entendo
e que me entendesse por completo
que nesse mistério eu fosse respostas

Queria que soubesse de forma tão clara quanto é para mim tudo que eu vivi
toda a minha história e o que fiz
soubesse de meus dias e irmãos
meus amores, meus pesares
que entendesse minha luta e o que me revolta

Queria poder lutar mais
poder amar mais
poder chorar mais

Queria que não fosse difícil seguir com esse peso em meu peito
o nó em minha garganta e vazio no coração

Queria que fosse mais fácil ser amado por quem sou,
queria que fosse mais fácil viver como quero
queria que fosse mais fácil ser entendido
por completo

Queria muita coisa
mas nada disso espero

Leio suas cartas à Gala e me lembro
nunca pôde conhecer Leila
talvez essa seja sua maior pena
nos olhos dela vejo a esperança
de que possa melhorar
de que o retorno exista
e que ao lado dela possa estar
algumas músicas escrevi para a homenagear
mesmo que meu amor não possa expressar

“Ó que felicidade
Uma calmaria artística
Uma beleza natural
Perdido nesse sorriso
Me encontro encantado
Mas que mulher!
Ó que mulher é essa leila
Dos papo sonhador
Com uma beleza no falar
Hipnotizante, um deslumbre de moça!
Ei que mulherão
Me sinto num samba ouvindo as palavras
Nas conversas me vejo dançando contigo
Um samba calmo
Com seus cachos dançando à minha volta
Mulher tu me fascina!
Com essa beleza toda, ai que mulherão!
Com essa honestidade simples
Como um calor gentil no peito
Ah, mas que moça...
Me perdi nas tuas palavras só pra me encontrar
aos seus pés
Ah, que mulher...
Ouça essas palavras
Com o sol dançamos
Com o sol eu danço
Teus passos me encantam
Nessa valsa silábica que temos
Mais que poesia linda
Nomeada a mais linda leila
Que mulher... “

Se encantaria por ela, de certo
infelizmente ao lado dela não estaria correto
seu coração é dividido
e eu não poderia tomar para mim
enquanto nem o meu é límpido

Ah, Leila
Moça, a vida é mais bonita com você pra
acompanhar, por favor ouça, o que tenho a te
contar

A vida é mais bonita quando se pode amar,
ouça, o que meu coração faz, quando você vem
ele sorri, dança e parte a cantar

Vem mulher, vem dançar, a vida é mais bonita
ao seu acompanhar, moça, ouça

E.u me perdi no teu olhar

A vida é mais bonita com você a dançar

Algumas noites preciso esconder minhas lágrimas de João
ele está cresendo
e está aprendendo
sinto muito por o afastar
mas a verdade ele não há de suportar
quem sou e o que sinto não seriam o que espera
partiria de vez se me visse completo

Seus olhos me lembram os teus
pelas poucas memórias que tenho deles
era tão pequeno, sabia?
hoje estaria mais novo do que sou
mas sua falta faz questão de lembrar quantos anos se passaram
desde teu último afago

Me amarias se soubesse quem sou?
Se lhe mostrasse minhas cicatrizes
as afagaria?

Se de minhas inseguranças mostrasse, ainda faria o que dizes?
Se pudesse pintar uma imagem sobre quem sou em verdade
me entenderia?
Se de verdades lhe cobrisse
me aconchegaria?

De saudade me afogo
em memórias me apago
as verdades apavoro

Se lhe dissesse a verdade
veria bondade?

Eu queria te mostrar a minha verdade
mostrar minhas inseguranças
chorar, sem tentar esconder

Queria falar da minha insegurança e do meu temor
queria falar do medo que sinto desse cavalo branco
e como chorar em cima dele me faria menos homem

Queria te falar de como me sinto pressionado a ser alguém
queria que entendesse o que significa chorar ao teu lado
queria que entendesse a dificuldade de mostrar fragilidade, me entregar

Queria te mostrar quanta falta me faz você me dizer que sente saudade
e eu acreditar

Sinto falta do tempo inocente que passava com meus irmão, sinto falta das brincadeiras
sinto falta da Leila e de seu carinho, de sua gentileza, seu sorriso. Tenho sentido aos
montes o quanto perdi nesse tempo, tenho sentido a falta que me faz essa juventude e
simplicidade, queria ter liberdade de ser quem sou, mas não posso falar sobre isso com
eles, com certeza. Leila me faz bem, me acalma e me atrai, tem sonhos e corre atrás de
cada um, seu sorriso me encanta, seu toque me traz de volta a realidade, mas meu irmão
também teve seu coração capturado, não poderia quebrá-lo.

João tem sonhos, vivo para que ele possa ter, esse é o fardo que carrego. Ele está crescendo.

Nos meus mais profundos sonhos estou contigo, ainda em teus braços enquanto me carrega
chame de nostalgia ou saudade, diga que são o mesmo ou me chame de criança, já não me importo

Em meus sonhos sou como tu foi, como te lembro, como te cativei em meu coração
mesmo que não sejas real, é o mais belo neles
onde posso te ver, onde pode me cuidar
onde teu toque ainda existe
onde a dor ainda não me encontraste

Em meus sonhos sou como suas memórias, uma criança cuidada
em meus dias tento ser como tu, como todos fazem
busco nos sonhos ter um coração grande, assim como o teu era, ser forte como era, não errar como não errava

Talvez nos sonhos deles eu seja como tu é nos meus
se posso ter um sonho, sonho em não partir como fez

Nos olhos de meus irmãos vejo essa mesma admiração
mas não posso os afundar com essa maldição
que eles sejam livres
mesmo que viva sozinho nessa prisão
que Leila seja feliz com João

Cabe a mim sofrer para que eles não precisem
foram as palavras que você disse?

Tive que crescer rápido demais
nessas noites sinto a falta que me fez
abraços na infância e ser entendido
tudo que queria por um segundo seria ser compreendido
ter meus pêsames sentido

Dividir minha dor e ser ouvido
a falta que me faz
me dizerem que não sou mau como penso
e eu acreditar

Me machuca pensar em tudo que não vivi
a sua presença ao meu lado
os conselhos que não recebi

De como ser bom e crescer rapidamente
como amar e ser amado
e como ser o suficiente

Pensar que não sabe como amo nadar ou minha cor preferida
que não sabe meu sonho de escrever
ou qual das flores é minha querida

Dói saber que nunca vai me conhecer
que meus olhos nunca verá ser como os teus
como tantos me dizem
que já mal os vejo como meu

me faz falta saber que se errar irá me apoiar
que se falhar, ainda me amará
faz falta ter segurança
de não sozinho estar

Não viveu para ver minhas conquistas
não esteve aqui para ver minhas desgraças
não pode estar comigo em meu pesar
quem eu sou, não posso te mostrar

A dor que me causa julgamento
a tristeza que me tras ser diferente
todas coisas que não posso te falar
porque mesmo que te escreva, nunca me responderá.

No meu pesar quase não me vejo mais
meus sonhos e desejos ficam apagados na dor e no cansaço
perdi minha criatividade, minha força
minha vontade de tentar

Em minha elegia pouco espaço resta para mim,para falar como não me sinto encaixar e como sinto errado me forçando nesse teatro

Eu não vim da favela
eu não vim do ghetto
não posso falar sobre armas, drogas e ser negro

Mas sou homem
posso falar de homens armados e como sinto medo
de perder um amigo, um amor, uma vida
como me assusta a perspectiva de viver sozinha
como assusta não poder temer
como me dói não poder sofrer
como me temo não poder chorar por perdas

As mentiras que me esperam contar
o flerte que não sinto
o homem que não sou
como cansa ter de ir a caça por corpos
a pessoa que não quero ser

O medo de como ver os dois lados como chanel me faz menos real
que pensar no que sinto me faz menos fiel
a uma imagem perfeita que nem foi feita por mim

Posso falar de como ter sido uma piada me machucou
e me fez fazer outras piadas
tentando ser parte de alguém que não er
posso falar de como me marcou o que riram
e como até hoje não sei como me enxergam

Sempre no fundo uma cicatriz, dos comentários lembranças e o que precisei reprimir
da dor que sinto por ser homem demais pra ser mulher
e “viado” demais pra ser respeitado
posso falar da dor que sei que sentem mas escondem
e de como se perguntam quantas vezes foram amados

Nos olhos de meus irmãos nunca seria uma mulher
nos da expectativa,
nunca serei "homem de verdade"
viverei eternamente nesse limbo
onde não posso ter paz
o que você me diria se soubesse a verdade, pai?

Eu quero acreditar
que eu possa ser amado
que ainda sei amar

Eu quero acreditar
que não estou enganado
que não estou emocionado
eu quero acreditar em você
e que não me machucaria

Mas tenho cicatrizes
eu quero acreditar que não sou um erro
e que sua memória não sujo ao viver

Eu quero acreditar que me amaria sem condição

Ser forte ou ser sensível
não importa qual escolha parece me distanciar do outro
sem sentido
não importa onde siga não me vejo feliz
sensitivo
queria poder agradar a todos
ao menos agradar a mim mesmo

Perdido
não tem sentido que me guie a uma resposta
ser sensível significa sentir
medo, dor, insegurança
insegurança de deixar de sentir amor

Ser forte pode significar perder minha gentileza
ser sensível pode significar não poder ajudar

Tenho medo de me tornar um homem amargurado
O medo de não ser suficiente
O medo de não passar dos vintes
O medo de não me decidir a tempo
O medo de não decidir

No meio de tanto medo o que acaba me restando é a revolta
do estado que as coisas vivem
do Estado e os que nele vivem

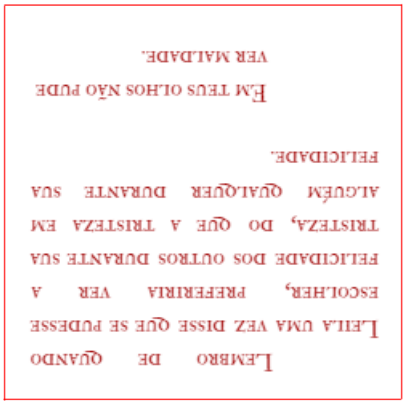
Da falta que me faz um pai e ser compreendido
a falta de abraço no mundo e das expectativas que me empreginam

Sinto raiva de ter que guardar minhas lágrimas
ter que esconder meus problemas

Viver no amor amargurado,
lições difíceis e a vida

Sinto raiva da parte que minha instabilidade emocional se encontra com talento
da parte que eu sofro sozinho
sem dias livres, não posso viver
ser forte ou gentil
ter que escolher

Problemas com pai e sua saudade
a raiva que eu sinto de você e ter te conhecido
a dor que sinto de ter que te lembrar
por mais tempo do que te conheci
a dor de ter que te amar sabendo que você não vai voltar



Ah, Leila
sinto falta de tudo que não tivemos, meus sonhos ao teu lado são sinceros, em teus cachos repousaria sem hesitar, mas não posso, no teu sorriso nascer do sol eu me banharia todo dia, na sua gentileza que me guia e inspira.

Queria poder te falar tudo isso, queria poder estar ao seu lado e me envergonhar de como não sei te descrever por completo, me arrependeria de cada adjetivo que não usei e cada eufemismo que prostei, me sentiria envergonhado de não saber falar de amor e sobre como me faz sentir ele, me envergonharia de não saber te dizer como eu te amo e tudo que é.

Sentirei falta do teu cheiro e teu aconchego que me causa, da tua presença que acalma, e como odeia quando romantizam você assim, sentirei falta de você conversando comigo, e das vezes que fico só ouvindo. Eu vou sentir falta Lele, muita falta.

Você sempre foi mais do que suficiente, em cada ato que fazia eu te via, em cada fala eu te enxergava, cada segunda você se expunha, sua personalidade, vida e jeito. Como uma estrela atraía tudo ao seu redor, sem egoísmo, era só magnetismo. Mesmo agora, que tento te falar, não posso evitar de rimar.

Queria muita coisa Lele, muita mesmo
com você, com a vida
mas eu não posso ficar

Eu sinto muito
meu coração sempre se parte quando te vejo chorar
não suporto ver algo que amo tanto se quebrar

Você sempre foi tudo Lele, tudo. Nunca se sinta menor do que o sol que é e merece, ache seus sonhos e viva cada um deles até o fim, não por mim e nem ninguém, só por você mesma. Viva, ame e me esqueça, não sofra mais se preocupando, viva sua arte, viva sua história e deixe meu peso no passado.

Eu não poderia te limitar. Mesmo agora estou te reduzindo de uma forma imperdoável, eu sei. Você é mais do que meu amor, você é mais do que eu vejo, você é mais do que entendo. Sempre me martirizo ao lembrar disso. Me desculpe por só poder te ver como estas coisas e tantas outras. Queria te entender por completo, fazer parte de ti e seu afeto. Me desculpe por não falar tudo que é, não poder abraçar seus erros junto dos acertos, não reconhecer seus defeitos.

Eu te amo, como nunca amei ninguém
eu sinto sua falta até quando acordo antes de você

João, me perdoe se ler isso

Em teus olhos não vejo maldade

Eu quero poder te dizer a verdade
quanto tempo levar
quero estar do seu lado,
em toda noite que chorar,
secar suas lágrimas

Quero poder saber a verdade de você
me expondo a todos seus demônios e razões de assim ser
mesmo que tenha medo de me expor por completo, me conheça melhor do que eu

Eu quero poder chorar
e nem tentar esconder
te mostrar as minhas razões e motivos de ser assim

Quero que possa me mostrar
seus medos, inseguranças e saudade de viver
suas memórias e os dias que passaram
e que eu possa escutar

Quero que possa chorar
e nem tente lutar
que fragilidade não seja um medo
que sensibilidade não seja um pesar
que em meus braços haja segurança
e não sinta mais receio

Quero que me diga que sente minha falta
e eu acredite

Eu não sei como me tornar um contigo
mas me diga
e eu irei escutar

[Zdzisław Beksiński, 1984—E]

Eu sinto muito
eu poderia ter sido melhor
me desculpa
por não te ver mais
me desculpa se ver seu filho por esse tempo te machucou tanto assim

Desculpa meus amigos
e por como não fomos próximos como devíamos
desculpa meus irmãos
e às histórias que poderíamos ter escrito se meu ego não tivesse tomado a caneta
eu sei que estou errado

Me desculpa se queria mais de mim
me desculpa se não fui empático
me desculpa se me acha patético
me desculpa ser pretensioso
me desculpa se o talento que era apaixonado é um erro

Me desculpa a todas as mulheres que menti
e se causei o mesmo que sofri
Me desculpe a todos os homens que tive que esconder

Me desculpa não ser mulher de verdade
me desculpa não ser homem suficiente
me desculpa não ser como devia
não sabia que deveria
me desculpa se você achar que eu mudei
porque mudei mesmo
me desculpa não ser o que esperava
não sabia que eu te devia alguma coisa
e desculpa se passei tempo demais, se não devia ter passado dos 18
desculpa se eu não fui como a porra da expectativa
desculpa se não fui o que pensava
se não fui o que sonhava
se eu te mostrei a verdade
se eu não continuei uma mentira
se eu vivi minha vida
e não quero mais seguir essa merda

Foda-se as regras, foda-se o que espera, quero ver tomar as decisões que tomei e me dizer que não sei do que é a vida, viver o que eu vivi e não terminar nos mesmos pés que eu, eu sinto muito, eu sinto muito, porra

Eu estou cansado

Tão cansado
de cada coisa que me toca, sinto que esse mundo nunca me amou, sinto que o futuro vai me consumir, sinto que o presente não me trás propósito suficiente, sinto que não sou o suficiente

Não posso falar de tudo que sou nem sinto, não posso abraçar minha dor nem espírito, não posso sonhar e nem teria com o que já sinto que nem posso mais amar

Desejaria ter só um pouco mais de egoísmo, pai
assim como o seu.

Eu continuei lutando por tanto tempo, mas a solidão me consome, a perdição de não ser visto, a fatalidade de não existir. Não suporto mais fazer o que não quero, sempre preferi a piora, mesmo agora, meu desejo não é a melhora

Tentei não seguir meu caminho egoísta de fazer o que eu quero, mas já não suporto mais. Me contive por todos os outros, como Leila viveria vendo nossas memórias juntos? Como João seguiria em frente sem mim, como poderia seguir sem uma parte de si? Eu não posso evitar o sofrimento desse pensamento

Mas meu sofrimento já não se esconde mais, o quanto suportava foi há tempos atrás.
desesperança, ideação, é o que esse corpo vive, já não mais me vejo, não me sinto, real, humano

Eu queria ser melhor
eu sei que tem algo de errado comigo

Eu só não consigo

Eu sei tudo que eu sou e tudo que deixo de ser, e essa talvez seja minha maior dor
mesmo que falem nunca me vejo como alguém

Esse mundo não me ama
e talvez ele esteja certo

Eu estou cansado demais

Mas irá acabar

Eu queria sentir mais do que sinto

“A culpa não é minha
Tem a cultura, minha criação ou os problemas
Qualquer coisa menos culpa minha
Entende amor
Eu te amo
Mas qual seu nome mesmo?
Não é culpa minha amor
É a sociedade, a vida, o destino! Nascemos no tempo errado!
Por isso que tenho que beijar outras
É como eu fui criado, não queria ser assim!
Por isso sinto orgulho de ficar com tantas
Eu falei coisas lindas
Mas mudei, sumi
Mas não é minha culpa, é como eu cresci!
Vê direito amor
Não queria que fosse assim!”

Se perdesse minha gentileza me tornaria assim?
me pergunto o que pensaria se estivesse aqui
me pergunto como minha mãe se sentiu quando se declarava para Gala
me pergunto o que pensa Gala sobre nós

A linha tênue entre quebrar suas promessas e ser escravo delas
quando olha pra mim, quem vê?
Um homem, um objeto ou um salvador?
Só sobraram as promessas
além do diabo
nos detalhes que procuro

Eu me sento nessa mesma janela que se sentou décadas atrás
com seus mesmos pensamentos
esta história pode acabar diferente?

Meus dias estão acabando
enquanto leio IGOR
vejo meu tempo partindo

Darei meu último suspiro
lendo seus últimos livros

[**[REDIGIDO]**—E]

INTERLÚDIO

MARIONETE

Era uma lagarta quando a conheci
tinha meus olhos vendados
mas a partir de meu amor pude me libertar.

O nome de Wesley nunca soou bem em sua voz muito mais preferiria que me chamasse de seu.

Nos conhecemos tanto tempo atrás mas ainda me recordo como se fosse
um sonho que acabo de acordar,
ainda te amarei tanto.

Lembro de ti,

como os mais lindos poemas.

Sempre me pego na comparação, eu sei,

mas me faltam palavras pra descrever quão bela é.

Me sinto mal de não existirem adjetivos suficientes para cada parte de você,

e um idiota raso parecer.

É tão mais fácil elogiar uma aparência,

eu sei.

O que poderia fazer?

Inovar.

As conversas contigo são comos as faixas mais transcendentais,

nossos diálogos me iluminam.

Cada dia contigo me ensina,

algo novo que deveria saber desde o princípio.

Deixe que o príncipe que deve merecer seja eu

Sua risada aquece cada glóbulo meu,

quando estou contigo sinto que poderia conhecer todo o globo.

Tua arte me encanta.
não como aqueles poetas baratos,
mas como para um faminto a janta.
Me perco em mil comparações,
cometo mil eufemismos,
pois sobre você não há uma hipérbole.
Você sempre será A e jamais uma.
Posso te surpreender ainda,
mas no final eu sou previsível.

Então,
por favor, seja sempre minha.

Estamos ligados desde o dia que te vi pela primeira vez, não me negue mais.

Não vou agir como se não te quisesse, não vou negar meu desejo.

Sua pele, seu corpo e sua mente, eu quero tudo e não vou mais negar.
Eu estou aqui e não vou continuar fingindo que não estou, fingindo que não te quero.

Eu quero ser seu, quero saber que te pertenço e posso ser seu.

Quero saber se posso me apaixonar, posso desejar mais.

Quero poder te tocar, te ver e ouvir, quero poder ser alguém.

Desejo tudo de você, tudo que tem e não tem e quero ainda mais, quero que me queira.

Não quero perder mais tempo e enrolar dizendo que não quero.

Quero ser teu, poder te ter e te pertencer.

Essas palavras podem todas te pertencer se você falar que quer.

Eu quero ser teu.

Suas palavras cortam minhas cordas, e eu sou sua marionete, você̂ me controla.

Eu sofri um pouco pensando, sofri um pouco por
pensar.

Mas entendi o que importa,
no fim, é sempre sobre você̂.

Queria poder me desculpar e desfazer o que falei,
seus sonhos são justos.

Quero poder realizá-los com você̂,
mesmo que mudasse os meus.

Pois não há sonho maior que estar contigo,
por quanto mais tempo puder.

Me machucou ouvir incerteza, por eu não ter,
mas não é sua culpa.

Por favor, não se sinta triste por duvidar.

Questionar é parte de ter fé, não?
Quando se trata de ti sou tão sensível, eu sei.

Queria que pudesse se entregar como eu,
que falasse com a certeza,
mas não posso fazer isso.

Então só peço que me escolha,
que não se esqueça de mim,
e que me escolha.

Algumas vezes devemos deixar o passado para viver o futuro.

Bela, inteligente e sagaz, o raio de sol ascende a vida das pessoas
Suas palavras servem de luz para seus amigos, ela cuida de suas estrelas
Ela não tem medo de brilhar como a estrela é, nunca terá.

O raio de sol não se apaga, não se desfaz, brilha e aquece cada vez mais,
até onde é o limite?
O espaço não parece o ser.

A bela estrela ilumina o caminho dos perdidos,
reacende a chama dos caídos.

A bela estrela cresce neste dia, se torna um sol por si só.

Tenho medo que me deixe.
Sozinha,
é onde vai que me preocupa.

Quando tanto consome sua língua que nem na ponta dela mais cabe
palavras pra me contar.

Dói demais pensar que sofre sozinha,
tenho medo toda vez
que me deixe só

Só se ao menos pudesse lhe acompanhar,
sozinho ficaria em paz.
Em saber que acha sua paz, não sozinha.

A verdade muitas vezes faz menos bem do que
a ideia de verdade faz mal.

Não me negue mais minha luz,
seja minha e deixe-me partilhar de teu calor,
viver sem você seria minha maior dor.

Tome responsabilidade por seus atos
e todo meu amor.

Por tua vida me entreguei,
agora me aceite por completo,
ou corte minhas cordas, e me deixe perecer de vez.

IGOR

GALA

Eu não nasci para amar,
mas por você,
algo em mim mudou
sempre foi você

Me desculpa
Tudo que eu fiz foi por amor
Eu nunca quis te machucar

Um livro de Santos para Gala

Pela luz dos olhos teus
Eu acho, meu amor, que só se pode amar
Se tudo pode voltar
Quando a luz dos olhos meus encontra os olhos teus
Podemos recomeçar

Pela luz dos olhos meus
Poderia te achar
Até em um grão de areia
Quando a luz dos olhos teus encontram a luz dos olhos meus
Vejo o azul de seu all stars
Combinando com o amarelo do meu sorriso
De quem voltou mais uma vez depois de zarpar

Nos olhos teus eu encontro o brilho dos olhos meus
E o mundo revela teu rosto em todo lugar
Mas meu corpo insiste que só tua boca é meu lugar
O brilho dos olhos meus procura os olhos teus
Eu finjo esquecer o teu beijo
Só pra pedir mais um como se fosse a primeira

Eu finjo que fujo, mas os olhos teus sabem
Que com você é meu lugar

Ah, se eu pudesse amar
Como o brilho nos olhos teus
Eu amaria esse ar
Se eu pudesse ser o que sonha
Seria o ás

Ah, como é te amar
Os olhos meus acharam os olhos teus
E acabou o pesar
Ao teu lado não há o que penar
Longe dos teus beijos, eu nem consigo respirar
Mas deixa
O amor ir embora, não tem hora marcada
Nossos olhos sempre sabem voltar,
Eles sempre sabem

Você sempre foi meu escritor preferido,

a forma como conduz as palavras, e como enxerga o mundo

sempre me viu da melhor forma possível

seus poemas sempre eram os mais lindos

seu cuidado, seu carinho

essa foi a parte mais difícil

No fim é sempre você

Tocar outros corpos não é como te tocar

No fim

Só penso em ti

Só a você sinto que devo me entregar

Mesmo se no fim machucar

Só com você sonho ficar

Nada faz sentido que não seja nós
Pessoas que passam
Pessoas passadas
Todos nós
Nenhum vejo que não seja você

Você nem mais fala sobre si mesmo,
como sua pele brilhava no sol e te chamavam de apólo,
como teus olhos eram cheios de sonhos e como corria atrás,
como você se sente insuficiente mesmo que todos te amem.
Tudo que você consegue falar agora é sobre essa melancolia que te persegue,
essa tristeza que consome tudo que te faz bem.
Você fica mal demais, ninguém deveria conseguir se sentir tão triste assim

por favor, procura alguma saída disso tudo

Lembro de como me amava
Tudo que era em teus olho
E de como eu não enxergava

Lembro de teus olhos acendendo ao me ver
De seu cheiro e música favorita
Lembro do sentimento que é
não te ter em minha vida

Lembro do que me dizia
Que minha alma é imensa
Que todos deveriam ter um de mim na vida
Lembro agora de como dói lembrar de ti

Ah, como bate uma saudade
Quando passeia por meus sonhos
Você toma seu tempo
Em deixar teu cheiro por minhas memórias mais lindas
Eu te sinto, te lembro até em um grão de areia

Ah, que saudade
Sinto muito por você
Eu te dizia pelas coisas ruins que te aconteceram
Eu sinto muito por você

Amor
Nosso lugar é junto
Sabemos

Ah, saudade
Quando se ama,
Há saudade
Do teu brilho, jeito e manias
Sinto a falta até dos seus problemas
Só para poder te ouvir falar
Por quanto tempo fosse
Eu escuto

Em meus olhos era uma poesia
Nos teus, uma vírgula

Queria viver predicados
Mas no fim, fomos aposto

Temo ser uma exclamação quando deseja um final
Temo ser um capítulo quando deseja uma estrofe
Temo te ver como sujeito

E que eu seja apenas um predicativo

Você sabe que não é tão simples...

nunca foi tão simples.

Éramos jovens, tínhamos sonhos grandes demais

e a certeza que éramos invencíveis, falávamos o que não sabíamos

e prometíamos o que não entendíamos.

Eu mudei, mas você também mudou,

em teus olhos ainda posso ser tantas coisas,

mas nos meus, somos passado.

Um passado que foi lindo, mas um passado

que a cada dia me esqueço mais.

Já havia superado-a
Foi então que de teus sorrisos em nosso beijo me lembrei
Ao olhar em teus olhos naquela noite
Àquela expressão voltei

Tantas vezes
De tempos em tempos acabo a tendo
De nada adianta, sempre que deseja atendo

Essa expressão perdida que faço
Já até reconhecem
Chamado o olhar da Gala

Me encontro fazendo ela nos bares que
passamos noites
Em parques que passeamos
Calçadas que andamos
Aquela almofada que compramos

Um compilado de memórias
Resumiria meu olhar
Perdido em algum lugar

Que significa te amar

Nunca tivemos um ponto final
Era para voltarmos
Estar longe de você sempre vai ser só uma vírgula
nessa história
Mesmo que pegue mil ônibus até o ponto final
Damos um jeito
Andando de allstars pela lama
Correndo pra casa de noite
A gente sempre deu um jeito
Eu sei
Viveremos cada vírgula, parênteses e apostos ainda

Sempre estou pensando em ti
Nunca me esqueço de nossas promessas
E de quanto eu te amo

Nunca me esqueceria do que escrevemos
Nunca me esqueço do que sinto
E nem de quem és

Nunca me esqueço dos teus olhos
E o quanto eles me cativam
Sempre estou contigo

Em meu peito
Em meus sonhos,
Estamos sempre juntos

Nossos laços nunca foram nós
Seremos sempre "nós"
Nunca estivemos separados
Em meu coração sempre soube

No fim só resta nós
Sempre só nós

Todos "nós" tem duas pontas vindas

não aprendi a amar, mas aprendi a falar de amor

por favor, aprenda a deixar ir.

Te amar me dá vida
Para mim é como respirar
Em essência e necessidade

Me dá força
Me faz querer ser uma pessoa melhor
Me faz querer viver

Te amar me faz querer ser gentil, me faz querer lutar
Por você quantas lutas fossem eu faria

Não importa o tempo
Eu te encontraria
Não importa o universo
Eu te amaria

Sempre soube que te reencontraria
Em meu coração
No fim seria você

Sempre senti que havia algo faltando
Que ainda viveríamos mais juntos
Nossa história não acabava ali
Sempre tive o sentimento que iríamos nos reencontrar

E tantas vezes fizemos

Precisava estar pronto para te amar
por nós, quanto fosse
o tempo poderia esperar

Eu tentei dar o meu melhor,

mas eu não consigo

eu não consigo mais estar contigo,

eu sinto muito, mas acabou.

Você não é nenhum monstro como pensa de si, e nem foi por sua culpa que acabou

eu também não fui seu grande amor, o que tivemos foi lindo, mas nós nem namoramos

alguma hora precisamos aceitar a verdade

me machuca demais te ver nessa espiral de melancolia, eu não consigo

quebra meu coração ver você dessa forma, mas não posso estar ao seu lado, você sabe

você foi o meu sol, mas não posso mais te amar.

Eu quero te contar verdades
Falar de meus sonhos e minhas mágoas

Poder lhe contar sobre cada lágrima que não soltei
Sobre minha insegurança em meus meus olhos

Só verdades
Vejo em teus olhos
E não há maldade

Há uma verdade em nossas conversas
Em nosso tempo

Ver cada parte de mim
Seria o que desejo
Eu quero te prometer o mundo
E que acredite

Quero poder ser esperança em teus olhos
E que eu acredite
Em cada palavra que me conta
Vejo beleza
Em teus jeitos e ironias

Eu desejo chorar
Porque está aqui, e quero estar ao seu lado
Em qualquer noite em que chorar
Secaria seus olhos

Eu gostaria de mostrar quem sou em toda verdade
Mas levaria tempo
Me esperaria?

Me conhecer melhor que eu, como soa
Eu te diria que me apaixonei,
Como a primeira vez,
E acreditaria

você não me quer,
quer me mudar
você não me ama, não me quer
quer me ter, ama a ideia de mim
ama o tempo que vivemos

Viver sem ti é minha sentença
A mais severa
Tão intensa

Tornei me obsoleto
Sou um criador e nada mais crio,
Sou um amante e nada mais amo,
Sou um sol, mas sigo em frio

Percebo-me nas noites refletindo
Sobre meu futuro,
Meu passado
O que desejo,
Meu medo

Levou tempo
Levou saudade
Levou embora toda felicidade
Mas aprendi a viver sem você
Eu não sei mais o que me parece certo

Sinto saudade
Sinto confusão
Sinto que deveria ser tão mais que sou

Queria ser melhor mas não
Queria escrever mais mas não consigo
Queria te ver, mas não posso

Posto pós posto
Buscando onde nos perdemos
Em meus sonhos sempre te encontro

Eu queria que tivesse sido você
Meu primeiro beijo,
Meu primeiro eu te amo

Queria poder ter sido seu primeiro amor
Sua primeira queda,
Seu primeiro pedaço de bolo no aniversário

Mas não fomos

Eu gostaria de ser seu último
A última mão que você solta no medo,
O último pedaço de bolo que a gente come junto na cozinha,
O último beijo que dá antes de dormir

Eu queria tanto poder ser

alguma hora precisamos escolher o que nos faz melhor
por que não pode entender isso?
por que essas coisas precisam importar tanto?
por que não pode só ter amado e vivido o que foi, e seguido em frente?
por que não pode amar as memórias que criamos, as vidas que vivemos?

Tenho me sentido fraco
Tenho me sentido másculo
Tenho me sentido perdido

Nada é suficiente em meus olhos
Minha arte, meu corpo, meu trabalho
Minha vida parece desequilibrada
A busca pela melhora me trouxe aqui
Onde percebo que nada sou

Numa tentativa de ser lembrado
Me encontrei em erros repetidos e promessas quebradas

Talvez tenha errado ao ter te ligado
e minha chance ferido
talvez tua ligação eu devesse ter esperado

Mas em teus olhos não consigo ver maldade

De novo..

você está se martirizando

isso não te faz bem...

eu não fui "o amor da sua vida",

não existe uma única "alma gêmea"

eu não consigo mais ver você se machucando assim...

Você me disse que minha alma era imensa
me dizia para não te deixar ir
você me fez prometer

dizia que todos deveriam ter alguém como eu na vida
dizia que sempre voltaríamos a estar juntos
por quê deve ser assim?

tudo que me resta é o luto
de tudo que nos foi tão importante e agora não importa
como lágrimas na chuva

eu não vim aqui pra te culpar

eu só queria saber
por que você desapareceu daquele jeito...

Esse é o problema

você nem percebe....

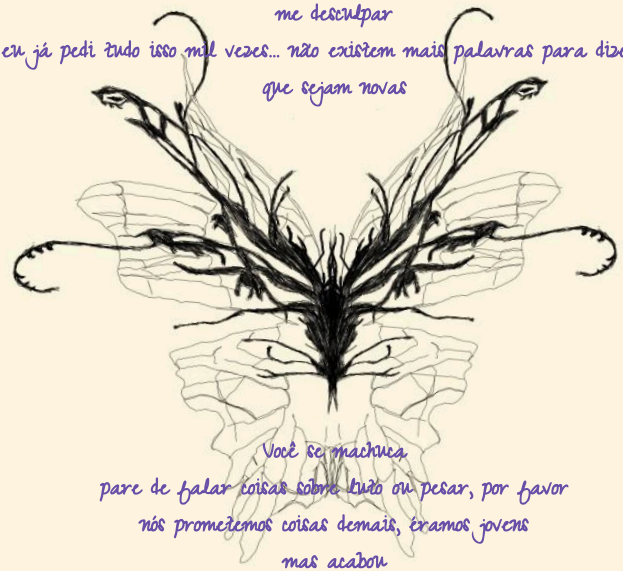
O problema não foi que você me amou de menos,

mas que você SÓ sabia me amar

nesse seu amor você se perdeu

e aos poucos, a mim também.

Não há mais nada para conversarmos
todas as combinações de palavras já se esgotaram
os átomos nunca mais formarão "nós", nosso amor, o amor pelos sonhos que não nasceram
eu não tenho mais perdões para te pedir, eu não tenho mais nada para me desculpar
eu já pedi tudo isso mil vezes... não existem mais palavras para dizermos que sejam novas



Você se machuca
pare de falar coisas sobre tudo ou pesar, por favor
nós prometemos coisas demais, éramos jovens
mas acabou

eu quero amar e ser amado,
viver e sentir, realizar cada sonho
ser livre

Não tem um grande final
não tem mais recomeços,
nós já tentamos, demais, por favor
seja livre
nós não nos veremos, nunca mais
mas você ainda me verá...

Eu nasci para amar e contemplar mas sem pertencer.

INTERLÚDIO

ABALO

Em teus olhos vi a verdade
e pudemos estar juntos

Wesley se tornou um nome que significava amor agora

Mas te amar apenas não era suficiente
precisava que fizesse mais.

A lagarta ainda não entrara no casulo.

Potencial desperdiçado fere sua alma.

Vem me matando essa falta de tempo.
Sinto que temos tão pouco tempo.
E cada vez mais se distancia de nós.

Hoje chorei um pouco pensando nisso.

Não posso exigir seu tempo dessa forma.
Mas me arranca cada vez um pedaço maior quando não pode me ver mas pode festejar .

Me quebra um pedaço cada vez que não pode me escolher mas não escolhe.
Que não me deseja com a vontade de antes mas deseja outros .
Que não me toca mais com a vontade de antes
mas ainda sente vontade de outros.
Que não me busca, mas sai.

Já não sei quantas partes ainda me restam.
Me dói **MUITO** essa distância, desinteresse, pouco esforço, dói muito sentir que não me quer, dói não me beijar, não tocar meu corpo, não me desejar, dói muito.
Mas eu fico.

Eu fico porque é mais fácil mil vezes ficar contigo em dor,
do que ficar sem você.
Me desculpe por me sentir assim, e te falar.

Sei que sofre,
mas nunca é a intenção.
Eu só preciso que esteja comigo.

A morte do minotauro
Está no nome que observo
A liberdade

Ser observado significa existir
a imortalidade habita na resposta
naquele que é o mistério

Lealdade é a forma máxima de amor, pessoas declinam, aparências mudam, mas lealdade permanece.

Derrotaria mil amores que te desejassem.
Mas jamais poderia um que você se entregasse.

Meu coração sempre esteve em tuas mãos.
Quebrá-lo seria fácil como respirar ao seu desejo.

Então, por favor.
Nunca abra seu coração a nenhum outro.
Não olhe para ninguém com estes olhos que olham para mim.
Não pense em mais ninguém com este coração que pensa em mim.

Este seria meu fim.
Não te ter plenamente seria minha morte mais fúnebre.
Então, por favor, nunca vá.
Leva.
Embora minha dor,
um amor
Leva embora meu amor.
Dói demais.
Tenho muito medo que vá embora.
Embora isso, meu coração jamais te deixa.

Amar nunca é sobre o que espera receber, mas sobre o que espera entregar, tudo.

Se você me deixar eu morrerei.

Cada parte de mim que me faz eu
partirá.

Eu morreria por você.
Eu também viveria.

Mas por favor não me peça isso.
E tenha a decência de me matar direito quando for.

Por que você não confia em mim? Eu te conto tudo, eu te entrego tudo.
Por que não pode só me amar?

Porque eu não posso ser suficiente UMA VEZ?

EU FIZ TUDO, EU TREINEI, EU MUDEI, EU DISSE TUDO, POR QUE
NENHUMA VEZ EU POSSO SER
AMADO DE VERDADE?
Eu só queria você.
Só você.
Por que NUNCA pode ser recíproco?
NUNCA

Quando não se resta amor, abre-se caminho para a dor.

Tenho me sentido terrível com você̂, tenho sentido pena que seja minha
Parece muito injusto nossa relação.

Só eu falo, só eu trago problema, reclamo.

Na maioria das vezes eu preferia nem falar, é ruim demais te ver mal, tudo pelo que falei.

Me desculpa.

O que eu fiz para essa distância toda?
O que eu posso fazer?
Me dê̂ uma resposta, uma dica que seja.
Eu já não posso mais viver sem você̂.
Então me fala, por favor, o que mais eu preciso entregar para você̂?
Eu entrego.
Eu faço.
Só não vai...
Eu já não aguento mais te machucar tanto com essas dores.

Eu não suporto mais.
Me desculpa.

IGOR

SANTOS

Por todos meus amores, por toda minha dor, eu abdiquei de meu ego, todas as cicatrizes de meu corpo me tornaram tudo que poderia ser,

mas acabou.

Se pudesse te contar uma história, meu filho, seria a de como tudo aconteceu.

Eu nunca quis te machucar.

Queria ter um corpo transparente
Para que visse através de minhas mentiras
Que me enxergasse por cima de meus erros
Que visse quem sou
Quem posso
E quem quero ser
Que desse uma chance à história
E tentasse

Que entendesse que amaria
Mas precisaria que aceitasse
Meu passado, meus erros, minhas mágoas
O eu que não controlo e nem enxergo
O eu, enxergado

Sinto saudade de tempos mais límpidos
Em que me via de forma clara
Nos dias que sabia, quem era,
Porquê vivia
Nos dias que sabia quem eu era porque vivia
Nada me resta além de memórias

Peço que entenda
não por sua culpa me perdi
Se pudesses me ver agora, filho
Iria se envergonhar
De forma algum sou exemplo a seguir
Mais que tudo sou covarde
Por não resistir
Por não lutar
Por não achar uma forma de estar contigo

Eu te magoarei
Por tudo que não sou
Por tudo que faltar
Eu sinto muito por não ser forte
Eu sinto muito por não voltar

Desejaria apenas que em minhas palavras encontre conforto,
que em minha companhia encontre perdão
Que neste livro encontre compreensão
de tudo que sou
de tudo que fui,
e não pude ser

Desejo que possa encontrar paz
e que saiba que viver como vivi não à traz
que por meus poemas e histórias compreenda minha vida
e as cicatrizes que me trouxeram até aqui

Talvez eu seja o pior
Eu fui tudo de ruim que podem falar
mesquinho, ganancioso, covarde, mentiroso
Eu não falo isso com vergonha
Tem gente que esconde quem é
Mas quem sabe de mim sou eu
Só eu sei tudo que eu fiz
E não é por vergonha que falo isso

Eu não nasci para amar
Mas por você
Algo mudou em mim

Te amar foi a melhor experiência de minha vida, Antonio
a forma que via seus olhos brilharem trouxe de volta a vida no meu olhar
poder experienciar a vida por tua vista me trouxe empatia de volta

Aprender a ensinar
a ouvir e respeitar
nunca poderia pedir mais

Você foi o filho que todos pais sonham
no dia que te tive em meus braços pela primeira vez
soube no mesmo momento que era minha chama gêmea,
que nenhuma outra pessoa entraria em seu lugar

Quando ouvi teus primeiros choros soube que nenhuma melodia tomaria mais minha vida
ter te conhecido foram os momentos mais completos de minha vida
tudo se silenciou

Teu nome significa amar, criança

Desde tão cedo podia ver que seria tão especial

Deveria ter lhe dado mais tempo
para te ver namorar
te ver amar
te ver chorar
e estar pronto para suas lágrimas secar

Queria poder lhe dizer que te amo
e você acreditar

Crie bons amigos
faça uma família que te ame, companheiros que te apoiem
forme laços com pessoas incríveis e que te façam crescer

Em teus olhos posso ver os sonhos
em teus modos posso ver que terá planos

Crie bons laços e se encontre onde te aceitarem por quem é

Meu erro foi tornar-me um personagem ao lado de quem deveria ser fiel
Meu erro foi sentir o medo da rejeição e me esconder
Meu erro talvez seja mesmo não ter tentado

Tive queridos amigos que me acompanharam
ao meu lado estavam,
minhas lutas travavam

Vivo sensações tão mínimas e passageiras
Apenas em minhas memórias elas existem
Nós nos apaixonamos pelos nossos amigos
Existem pessoas que te encontram
Pessoas que dividem memórias reais
Que limpam nossa alma
Momentos íntimos
Que partirão
Como lágrimas na chuva

Era chamado de raposa não à toa
Ardiloso e sagaz
Nunca perdia
Como em um jogo de poker
Ele era a casa
Sem nunca perder uma chance
Mulheres, vontade e desejo
Seu mundo era formado
Em meio de seus truques e sedução,
no entanto.
Existia um amigo
Que me apoiaria até o último segundo
E que tem medo de ficar sozinho

Era do tipo de provocar até o fim
mas não para machucar
Até o dia em que uma moça prendeu seu olhar
chamada Mariana,
a moça o capturou com gana

De repente a raposa se tornou presa
de um amor que ele não conquistaria com pressa
Raposo se apaixonou
mesmo que fosse preciso mudar
ou amigos deixar

Na mesma época uma pessoa conheci, daquelas que nos faz mudar
a primeira vez é a mais dura de superar
torna-se difícil parar de amar

Desejos errados
Foi o que aprendi que são
Meus olhares para o outro lado
Meus sonhos
Todos negados
Desejaria viver se fosse minha verdade
De quem sou e sinto
A negação deste lado
Não poder ter experienciado
Me faz fraco
Demais para viver
Sonho como poderia ter sido
Sonho de mundos que já tenha ido
Máscaras me sufocam
Demais para viver

Se pudesse gostaria de viver
Viver sem medo
Viver sendo amado
Por quem sou e não por mentiras
Ser completamente eu
Sem medo de ser deixado
Um dia ser amado
Por quem sou em meu coração
E não a figura que pinto com minhas mentiras
Podendo amar de minha forma
Sem mentiras à minha volta
Poder ser amado por amar
Viveria para sempre
No mundo que não fosse me odiar

Mas o medo as vezes ganha do amar
infelizmente não tive as forças para lutar

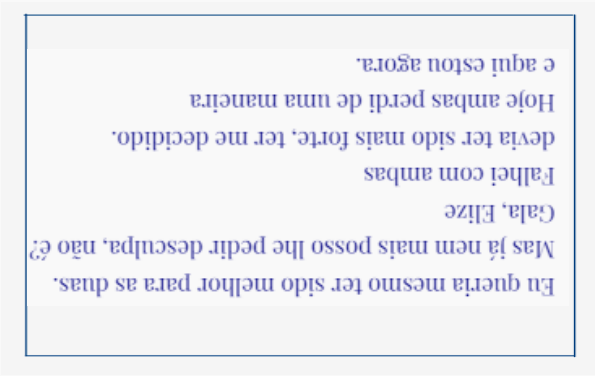
[Johann Heinrich Füssli, 1781—E]

Estava olhando para lua
E me lembrei de como era chamado
Sabe
Com ele foi a primeira vez que me senti o sol
E ele sempre foi a lua

Talvez associe isso a nostalgia
Fale que sempre romantizo as coisas
Mas eu chamo de verdade
Sinto saudades da lua

Se na luz ao fim da vida visse tua silhueta
Poderia descansar em paz
Porque paraíso nenhum seria bom sem ele

Amei-o como Dali amou Gala
Em quantas vidas fossem



Se puder sonhar por algo para você, Antonio
Seria liberdade
Para ser feliz como for
Sonho que possa ser você
E nunca tenha que esconder
Sonho que ganhe esta luta
Que pareço perder
Sonho que não sofra
E viva

Cada experiência que seu coração mandar
Eu espero que viva
Viva tudo que não pude
E nem por um segundo hesite de amar
Como tudo que não pude
Encontre quem te ame
Que seja especial
E não perca um segundo

Sonho de dias mais simples
Em que me enxergarão por meus atos como são
Não mais por pré conceitos
Verdades fazem menos bem do que a ideia de verdade faz mal
Dias que amar não termine em ódio
Que me enxergarão por quem sou, não por quem amo
Sonho de dias que poderei ser livre
Liberto das amarras em minha garganta
Falar o que sinto
Dizer o que amo
Sonho o dia que minhas palavras serão
lembradas
Eternamente em tua mente

Eu tenho medo
Tenho medo de não ser suficiente
Me sinto inseguro em teus braços
Eu tenho medo de não ser homem suficiente
Tenho medo de deixar de ser gentil
Tenho medo de ser forçado por tudo a me perder
Deixar de ser sensível
Isso significa deixar de sentir
Medo, insegurança, amor

Me desculpa por ser tão instável
Nessas noites penso tanto no que te errei
Nas vezes que não te servi
Na atenção que não dei
deveria ter sido tanto mais

Queria ser gentil
Com você
Seria carinhoso
Se pudesse
te mostraria a beleza que enxergo
Queria que entendesse
Queria que visse o que vejo
E que sentisse o que digo
Queria que pudesse se ver pelas minhas lentes
Pelo menos uma vez
Se pudesse pintar esta imagem em teus olhos

Veria beleza, caridade e gentileza
Da forma que ilumina, aquecimento da forma que conforta
Talvez nunca consiga fazer ver essa luz
Mas ainda tento
Ao menos se borboletas vissem suas asas
Saberia quão belas são

Queria que pudesse se ver em alguma dimensão
Seu brilho imenso, sua real dimensão
Uma que não achasse que você nem vale a menção
Se pudesse te dar meus olhos
Apenas um entregaria
Pecado grande demais seria por conta própria
me privar de te ver

Mas se me pedisse
Até as memórias entregaria
Para que pudesse pintar uma imagem de si
Que se igualasse a que tenho em meus pensamentos

Queria poder te mostrar outra forma de mim
Não essa inacabada
Maltratada
Maltrapilho

Queria te mostrar brilho
Amor
Vida

Mas acabou
Só de sonhos vivo agora, mas cada vez me sinto mais acordado
Queira me descobrir
Por quem fui, não pelo que sou agora

Vivi amores
Me pego vivendo memórias
Viajando no tempo
Sentado agora eu estou há dez anos atrás, sentado em uma escada, as luzes coloridas cobrem nossos corpos, a música está alta mas abafada por ela, na minha frente me abraçando enquanto envolvo meus braços por sua cintura, eu me sinto seguro

Memórias são tudo que eu sou
Não posso te oferecer nada agora
Além da elegia de lembrar de mim

De certeza tenho apenas a sua semelhança com sua mãe
em tua bondade e coração vejo o melhor dela
mas em teus olhos me preocupo de ver demais de mim

É engraçado como certas pessoas ressignificam
Ressignificar memórias
Palavras
Mudam o sentido que na sua mente ela
atravessa
Mudam o tempo
Em que segundos se tornam anos nos sonhos

Mudam o que significa lar
Me mostra o significado de pertencimento
Desejo, paixão
Certas pessoas ressignificam nomes
E todas as vezes que olho as estrelas
Me encontro com o teu

Você merecia um pai melhor,
eu sinto muito
E sua mãe merecia um homem melhor
mesmo que a amasse, nunca fui como deveria

Se eu partisse, sentiria falta? Quem vê quando me olha?
Um passatempo ou um potencial
Doeria demais não ser especial
Doeria em especial por ter ouvido
E acreditado
Mas queria te confortar
Talvez seja errado amar como eu
Talvez seja errado sentir como eu
Talvez o errado seja eu

Ter falhado como seu pai é o que mais me machuca
espero que entenda que não é sua culpa
Sinto muita tristeza por esse sentimento de uma vida
Que só podemos cometer um erro
Nessa vida nós erramos
Se errei contigo
Me digas
Brigue, lute

Mas me deixe acertar
Se errei, me deixe redimir
Sinto tristeza por essa única chance
Pois pela aspiração à perfeição
Perdemos o que seria perfeito
Me permita errar, sei que irei
Não me deixe morrer assim
"Quase"
dor demais em uma frase
Uma chance é pouco demais
Mas se me desse mais uma chance
Recomeçamos do zero
E nessa vida, acertamos

A verdade é que as vezes espero sofrer
Na esperança que de meu tormento nasça algo
Na esperança que sofrimento me traga iluminação
E que com ela
Possa me achar
Eu estou cansado de fugir
Eu estou cansado de lutar
Por que só me dão essas opções?
Por que ser eu nunca é uma opção suficiente?
Me pergunto por que é piada falar do que sinto
Eles não ouvem
E esse é o problema
Mas não chegamos nessa conversa

Enquanto rirem dessa conversa
Ninguém vai pra frente
Enquanto não entenderem que sem uma luta não tem outra
Ninguém pára de chorar
Enquanto diminuirem um problema
Nenhum se resolve
Enquanto eu for chamado de fraco por isso
Nenhum de nós vai ser chamado de forte
Nunca foi uma competição
Enquanto homem for chamado de viado por falar a dor que sente e o medo que esconde
Não vai ter mulher segura, nem gay protegido
Não falo sobre resolver
Mas sim ouvir
Enquanto um problema não for ouvido, nenhum se resolve

Se eu chorasse, limpariam minhas lágrimas?
Se eu partisse, me buscariam?
Se você partisse meu coração você iria me remendar?
Quando eu não for mais belo
Ainda vai me amar?
Quando eu estiver com medo demais para me expor
Você vai me dizer que entende?

Se teus olhos não tivessem mais verdades
Me daria as costas?
Se teus beijos não mais me buscassem, daria a volta?
Se não mais me amasse
Me diria?

Foram todas coisas que devia ter dito
Verdades fazem menos bem do que a ideia de verdade faz mal
mas me calei
No silêncio que me fere
na isolação que me apaguei
No poço é onde me sinto em casa
Buscando sempre um novo pesar
Eu encontro minha vida

Na esperança de um sofrimento
Para me punir por algo que não fiz
De uma forma eu busco sempre uma dor
Para que me sinta em casa
Meus braços já fraquejam
Na ausência de uma falta
Um buraco em meu peito nasce

No formato de sofrer
Meu conforto vem em estar abaixo
Quanto for
Sinto falta de estar em falta
De vontade, energia, vida
Sinto muito por isso
Mas sinto saudade de sentir muito

Queria que pudesse ter me visto por outras lentes, meu filho
Me amar se mostra uma tarefa complexa, tenho certeza
Me perdoe por ser fraco, tenha firmeza

Em teus atos
Seja gentil, devolva com piedade o que tocou
Ame quem lhe amou

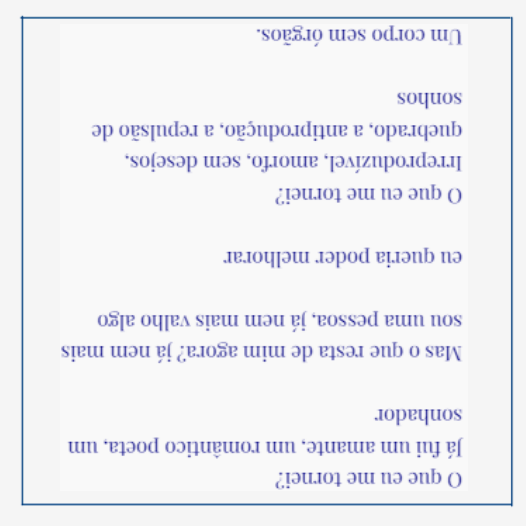
Seja forte por quem não pode
Mas não sofra sozinho
Nunca foi o caminho

Encontre liberdade na tua vida como na minha não tive
Ame seus irmãos como não pude
Seja feliz como deveria ter sido

Tenha fé na humanidade e sua mudança
Creia no retorno e tenha esperança
Saiba que em minha mente só tive a ti, Antonio

Me arrependo de tudo que não fiz por você
Como deveria ter demonstrado mais
Como deveria ter entregue mais
Como deveria ter sido um melhor pai

Me arrependo de não ter amado mais
Ter me entregue mais
Ter sonhado mais



Existe uma melancolia sobre mim
Como um sorriso triste
Não sei apontar o dedo em um motivo

Talvez eu só seja uma pessoa triste por natureza
Talvez eu tenha errado muito
Talvez eu até mereça tudo isso

Eu amei demais
E de menos
Fui muito eu
E muito pouco

Eu sou tudo que tem de pior nessa vida, e mais um pouco
Sou uma piada
Um gracejo
Uma memória que será apagada
Em meio a um mistério

Eu não sou a resposta de nada
Nem sei qual é a pergunta

Em um espelho não me vejo
Não importa quanto busque
Nunca mais serei eu novamente
Mesmo que procure

Não sei se sou suficiente
Nunca sei se já escrevi o bastante, se vai se importar comigo a partir daqui
Nunca sei se sou demais ou de menos
Nunca sei quando parar, nunca sei começar nada
Eu tenho medo de falhar, tenho medo de conseguir
Tenho tido medo de tentar

Você vai se importar com o que disse?
Só com essas palavras você vai conseguir me amar?
Se você pudesse, me perguntaria quanto mais?

Eu não sei
As vezes acho que eu não sei de nada
As vezes tenho certeza

Talvez eu não consigo demonstrar tudo que eu sou só nesses textos
Talvez esse seja o ponto
Talvez você não queira me conhecer por completo
Não queira ver a imagem completa que tenho a pintar

O retrato de quem eu sou e tudo que não fui talvez seja pior do que uma vaga ideia de mim
Talvez seja melhor assim

“Adeus
a todos meus restos na terra

Sem sonhos
sem mais débito a pagar
a final

Poderia partir
com todo o peso do mundo
enquanto tudo vai
com o tempo

A todos os sonhos que tive
sem contratos
estou livre
para partir como desejo

Sem fome
além de sonhos
me chamando

O adeus

Me desculpem todos amigos
todos os tolos
os amantes

Sem mais peso
sem mais a pagar
a fim
poderia descansar
de todo peso do mundo

Enquanto tudo se vai”

Eu tentei sonhar por mim mesmo
Tentei amar por mim
Viver por mim

Mas eu não consigo
Já não suporto mais o esforço que me custa ser amado
já não suporto mais ter que lutar contra tudo que sou

A desesperança me devora cada dia um pouco mais
Me sinto caindo em um buraco, meu filho
Eu sinto que esse buraco dentro de mim vem crescendo
E sempre paira ao meu redor, ele sempre volta

Vejo em meus olhos o que está acontecendo
parece ironia

Já não me vejo mais em mim
E talvez nem me importe
Doi demais ser observado
Doi demais ter que ser eu

Meus sonhos se foram
Junto com tudo que eu não vivi
Agora nada mais me resta além de mim

Esse é o problema

O que mais poderia te contar?
Muito, provavelmente
Mas quanto você lembraria?
Talvez nem disso

Uma memória seria
pedir demais de você

Enquanto sou tão pouco
Que nem coerente pareço ser

Minha história será só sua
Assim como toda a dor de me amar
Caberá a você se lembrar

De tudo que eu não fui, mas na sua cabeça sou
Lembrar
De meu nome. e meu amor

A única coisa que eu queria poder imprimir mais agora

Eu deveria ter sido melhor, como você merece
Mesmo que não saiba
Eu deveria ter achado uma forma

De todas as memórias que partirão quando eu me for
As que mais me doerão de abrir mão
Serão as suas

Eu me enganei
Eu sempre me enganei
Na esperança de que eu poderia melhorar
Eu me enganei

Me afastando de tudo que poderia me salvar
Me enganei ao achar que deveria ser salvo
Que alguém poderia por mim fazer o que nem eu faço

Eu me enganei sobre o que a vida significa
Me enganei sobre achar que sei de algo
Me enganei ao pensar que seria algo de bom para vocês

Eu me engano todos os dias achando que será um dia mais fácil,
Achando que as coisas irão melhorar
Se eu só me enganar mais um pouco

Eu queria ter te contado sobre tudo
Mas eu sou fraco demais para isso
eu queria tanta coisa

Eu me enganei sobre mim
Eu me enganei sobre Raposo
Eu me enganei sobre Gala

Me enganei sobre tudo Antonio
Eu sou um tolo

Me pego lembrando ao invés de viver
Eu me esqueço de respirar às vezes
Esqueço de estar presente, esqueço que as pessoas não vem pelos meus olhos
Esqueço que não falo tanto quanto penso, não sou tão presente como penso

Imagino como deve ser terrível se relacionar comigo
Como sou inconstante, como sou vago, vazio

Eu não tenho palavras para dizer como eu falhei
Eu estou errado
Eu sempre estou errado

Eu nunca deveria sugerir
E você nunca deveria ouvir

Não tem mais metáforas, não tem mais eufemismos para me esconder
É tudo que eu faço

Eu não sei de nada

Não queria ser desta forma, tenha certeza
Mas minhas forças já se foram
com os amores que não pude ter, os sonhos que abandonei
meus pesares me tornei
Já não sei mais diferenciar-me de meus medos

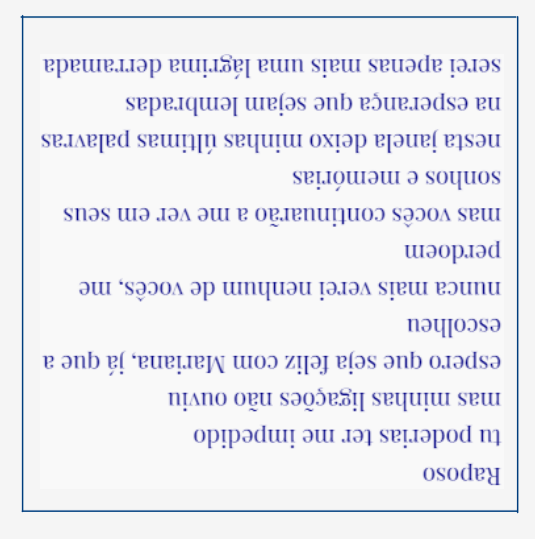
Eu quero acreditar
Quero te mostrar como é amar como eu
O que significa se entregar
O medo da falta de abraços no mundo
Eu me repito
Talvez novo seria ser honesto
Sobre como sinto tão intensamente
E como poucas palavras me fazem sentir coisas demais
Como poucos dias para mim parecem meses
E como me dá vontade de chorar saber que não entendem isso
Eu quero confiar
Mas eu tenho medo
Que por um medo de rejeição eu seja deixado
Que eu seja só uma diversão
Medo de estar entendendo errado
Pela falta de ser amado
Talvez eu esteja vendado

Meu corpo já está comido
Faltam partes de mim
Alguma que perdi
Outras que não encontrei
Sou um pinóquio mal acabado
Todos querem arrancar mais um pedaço
Seja com seus machados ou estiletes
Parece que todos querem estes olhos cansados
Minhas queimaduras me lembram o passado
Estas mãos moídas
Remendadas
Elas contam uma história
As marcas me lembram tudo
De tanta dor
Parece que todos querem me queimar
Parece que todos querem quebrar um pedaço
E nunca acaba
Sem lixar minhas pontas

Sou duro
Mal acabado
Minhas farpas cegando os outros a minha volta
Mas mesmo o mais inacabado pinóquio quer ser um menino de verdade, não é?

Já nada mais me resta
Gala se foi
Elize já não mais me olha
Ambos decepcionei
Ao tentar tudo ser
Nada fui
Ao sonhar demais
Me perdi
Não há nada a se fazer

Não há quem lavar as mãos agora
É meu fim
Mas nunca houve salvação
Minhas últimas palavras são a ti, meu filho



[Ilya Yefimovich Repin, 1885—E]

Me desculpe por quando partir
Não sinta raiva de quem seguir em frente
a vida continuará, mesmo sem mim
E o tempo não pode parar

Vai doer, muito
Eu sinto muito por isso
Mas é o melhor

Sei que vão sentir minha falta
Que não vão querer me esquecer
Mas precisam

Quando eu não estiver mais com vocês
Precisam me deixar ir
E esquecer tudo que eu fui
Até que um dia não lembrem mais
E nunca mais pensem em mim

O caminho da recuperação é me esquecer
Como fazemos com tantas outras coisas na vida

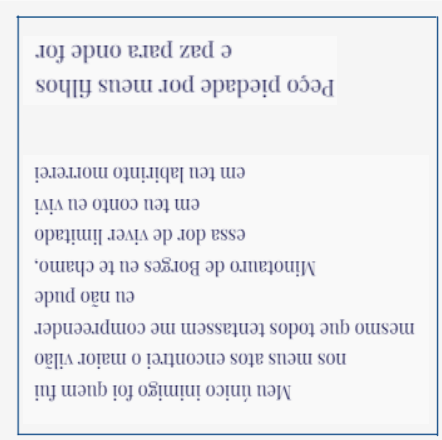
Eu sinto muito por isso
Não sinta raiva daqueles que seguirem em frente
Você precisará seguir
E viver sua vida

Eu espero que um dia encontre no seu coração uma forma de me perdoar

“O que um pai não faria por sua cria?
Como uma forma de maldição, ligados até o fim
Se encontram ligados, pelo sangue, por algo mais
Até onde iria?
Até onde não iria?
Uma conexão entre pai e cria
Que te mata de uma forma dolorosa
Unicamente
Uma dor que te consome toda noite
Se perguntando se tudo está bem

Uma dor todas as noites
Se perguntando o que será
E há uma dor inimaginável
Entregando sua vida à outro

Todos seus arrependimentos do que não fez
Todos seus sonhos deixados
O que uma mãe não faria por seu filho?
Entregando seu corpo, sua alma
Seu tempo


Meu único inimigo foi quem fui
nos meus atos encontrei o maior vilão
mesmo que todos tentassem me compreender
eu não pude
Minotauro de Borges eu te chamo,
essa dor de viver limitado
em teu conto eu vivi
em teu labirinto morrerei
Peço piedade por meus filhos
e paz para onde for

Uma conexão sem limite de crescimento
Uma especie de tortura especial
Consumindo sua vida aos poucos
Aquilo que balança sua alma
Te faz tremer as mão ao pensar
O maldito pensamento
E se eles não tiverem chance?

Há uma consumação indescritível
Que no fim talvez limpe minhas mãos
Até onde eu não iria por ele?
O que eu não faria?
O maior amor que senti, minha paixão e razão de estar de pé, com uma determinação torturante, tátil, podendo sentir cada momento com esse pequeno estranho em meus braços

Uma promessa de amor entre pai e filho,
minhas lágrimas que escorrem se prendem ao meu rosto enquanto te seguro, prometendo
nunca cometer o mesmo erro
Nunca imaginará tudo que fiz por você,

tudo que entreguei pela sua vida ao fim
O que um pai não faria por seu filho?"
Ah...mas de novo...
Como eu saberia?

Quero que saiba que acredito em você

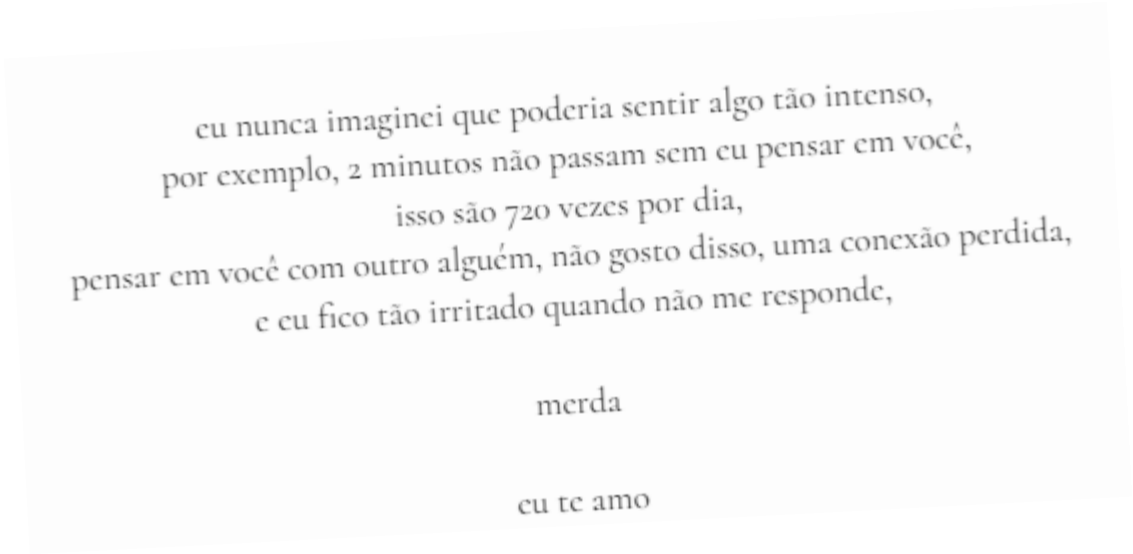
Me desculpe meu filho
eu não queria que fosse assim
minha partida não precisa definir sua vida
podemos ser melhores
mas essa é minha despedida

Se existem sete bilhões de pessoas em nosso planeta,
existem sete bilhões de formas de solidão.
Eu não suportaria que também vivesse uma

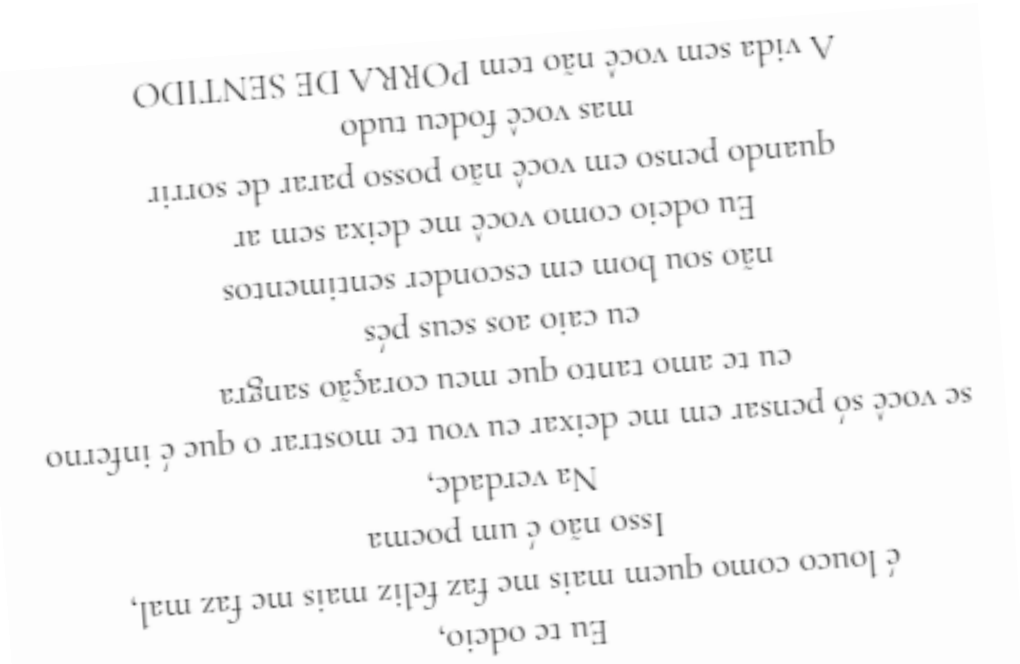
Eu sempre te amei
tenha para sempre minhas palavras em tua vida, Antonio
nunca deixe de ser gentil, criança, viva seu sonho
saiba que estarei ao seu lado aqui,
quando sentir minha falta me leia e lembre de meu nome
quando de mim precisar, me observe e estarei em tua mente
enquanto de mim lembrar serei presente
serei parte de você
e cada vez que você amar viver, este serei eu, ainda te amando

INTERLÚDIO

DEVOÇÃO


eu nunca imaginei que poderia sentir algo tão intenso,
por exemplo, 2 minutos não passam sem eu pensar em você,
isso são 720 vezes por dia,
pensar em você com outro alguém, não gosto disso, uma conexão perdida,
e eu fico tão irritado quando não me responde,
merda
eu te amo

Eu te amo


Eu te odeio,
é louco como quem mais me faz feliz mais me faz mal,
Isso não é um poema
Na verdade,
se você só pensar em me deixar eu vou te mostrar o que é inferno
eu te amo tanto que meu coração sangra
eu caio aos seus pés
não sou bom em esconder sentimentos
Eu odeio como você me deixa sem ar
quando penso em você não posso parar de sorrir
mas você fodeu tudo
A vida sem você não tem pORRA DE SENTIDO

O ato de amar se divide em concisão e compreensão.

Eu te amo além do mundo,
por isso me preocupo.

Eu odeio como é tão burra.
Cada vez criando mais uma vez.
Sendo estúpida e saindo dos meus bragos.
Já não me ama e nem esconde.

Você parte o meu coração toda vez que parte.

E já nem mais presto queixa.
Destrói meu coração que só te ama.

Parece que esquece que se partir jamais teria
outro alguém para amar.
No máximo um para ocupar sua cama.
Esquece todo o amor que cedi.
Sua vadia burra
só sobrou a mim.

Se considerasse partir.
E eu com outro te encontrasse,
meu coração seria partido.

Posso ver a realidade aos poucos decair
vivia em um casulo até agora
vejo minha metamorfose
qual será a borboleta?

tive meus olhos abertos
à transformação, a perda da inocência
agora enxergo até onde esse buraco afunda
Minotauro maldito, me libertei desse labirinto da existência

Lendo nossas cartas,
enquanto seus olhos são digeridos.
Ficaria sozinho com as baratas.

Love suicide,
você diz que não me ama.
Eu te dou três tiros.

Na cabeça,
é tudo que tenho.
No coração,
só cabe você.
No olho,
onde sempre deve estar.

Se você disser que vai embora
Pá-pá-pá

Mas eu te amo,
e perdoo.

Então meu amor, eu te espero.
Volte para sua vida,
comigo.

É mais difícil deixar ir do que se curar

É mais difícil deixar ir do que se curar

É mais difícil deixar ir do que se curar

Desde aquele dia tenho refletido minhas inseguranças e medos.
Me fez ter medo demais, ainda faz, me fez notar quanto medo sinto.

Tenho sido protetor demais, a ponto de não estar confiando mais nas suas escolhas, não confiar que possa se cuidar sem mim.

Eu queria não ser assim, esse medo poderia te ferir, nos destruir.
Mas preciso que me passe confiança, confiança que está pronta, confiança que vai pensar, confiança que não vai se pôr em perigo, que vai saber em quem confiar, confiança que vai estar segura mesmo sem mim, confiança que vai fazer a coisa certa, a escolha certa.

Preciso ter confiança que não vá se machucar sem mim.
Hoje percebo que depois daquele dia essa confiança foi quebrada.

Você estava certa.
Você realmente **não merece** ser amada.

Porque toda vez você larga tudo, você abandona o sentimento e a pessoa, dá uma desculpa e foge.

Toda vez arranja uma justificativa, mas quer saber de algo?
Estava certa, você **é** o problema.
É sempre você.

Você que não tenta, você que já aceita a derrota, que assume que não pode e nem tenta.
É sempre você que não se esforça o mínimo.
E mesmo agora vai querer uma desculpa para dar, em vez de melhorar.

Esse é o seu problema.
Você é sempre "desculpe",
mas nunca melhora.

Com esses olhos me apaixonei,
vidrados nos teus tão lindos.

Você fez eu me apaixonar.
Então o tempo passou
e meu amor cresceu,
como planejou.

Meu coração foi infestado por pensamentos de você.
Tudo que queria, fez
morria.

Estes teus olhos só mostram essa vadia,
olhando para outro com tesão enquanto eu

Com a paixão que me prometia.

Tudo para com esses olhos olhar para outro como olhou para mim.

se ao menos pudesse ser cativado, tuas amarras não seriam tão detestáveis

que continua a me manter cativo

Os aspectos práticos da realidade se mostram menos interessantes quanto em primeira vista
a limitação do real se demonstra constantemente decepcionante
a imortalidade de existir sem observado
como poderia?

A barreira tátil do Sonhar

o maldito Minotauro

o paradoxo do maldito Minotauro de Borges

o conhecimento da existência impedindo a própria existência

Não pensa em mais ninguém, como pode?
Tudo que me prometeu não pôde.

Uma vagabunda sem amor,
que me destrói e não pensa
que se declara e me dispensa.

Mas eu te perdoo,
por amor verdadeiro eu deixo
que tenha errado essa vez,
mas nunca jamais,
que a sua morte me traga essa paz.

Você quebrou minha confiança por um desejo.
De frente para aquela porta eu acordo.
Meus piores pesadelos são os que te vejo.
Eu te amei como nada e me traiu.

A verdade às vezes é menos importante do que a percepção da verdade.

A concepção de uma existência de amor
é o que me fez lutar pelo seu amor,
minha percepção me causou tanta dor.

Um labirinto de verdades,
se apenas houvesse uma forma.
A liberdade.
Minotauro
Besta do labirinto
Maldita seja realidade
Sou apenas o que observam
Me prende à olhos
Maldição em forma de regras

Observar um fato é torná-lo real
como o amor que cultivamos,
Eu posso ver agora.

Nesse domínio amaldiçoado,
começo a cnxergar a verdade,
tinha olhos vendados.

A resposta raramente é tão apreciada quanto seu mistério.

A busca de uma verdade, mesmo que em vão, te aproxima mais da resposta do que pensa.

Não existe só uma forma de existir, eu sou a verdade que busco

A pressão pode trazer a verdade a tona de forma mais óbvia
mas o amor trará de forma completa
Não há paixão quando não há compreensão

Singularidade é uma mentira que te limitará mais do que o labirinto que a cerca

Para um amor memorável é necessário por esforço, trabalhar para que cada momento valha a pena

Como o amor deve ser cativado, minha existência deve ser lembrada

Às vezes você precisa fechar uma **porta** para abrir uma **janela**.

Enquanto nossa história terminava tive meus olhos abertos
não pode ser o fim.

Ainda tenho mais a fazer.

Enquanto estiver sendo presenciado,

isso não acaba aqui.

Ser visto significa existir,
enquanto puder ser observado, sobreviverei.

Por quanto tempo for
precisaria de observância,
de outro modo nada seria.

Existência observada.

Algo existe se não é observado?
Um texto existe se ninguém lê?
Uma árvore cai se ninguém ouve?

A única realidade que observo.
Existe uma forma de ser eterno
Eu estava entrando no **casulo**

meu casulo foi quebrado

está pronto para o seu ser?

Observe

Me observe transformar

Reconhecer a existência é a cativar
observância é limitação
morte só existe em esquecimento
existência independe de tempo

ELEGIA

“O som dos sinos de Gion Shoja ecoam a impermanência de todas as coisas, a cor das flores Sala revelam a verdade que o próspero deve declinar”

Mas nós somos a exceção

Pelo amor e pela falta
pelo sacrifício e pela dor
posso enxergar tuas cicatrizes

Em meu nome posso ver seu amor
e como até o fim não me abandonou
talvez pensasse que era tarde
mas agora sabe
com o tempo, teu filho te perdoou

Em cada lágrima que derramo sua vida é lembrada
em cada palavra que escrevo
seu nome será marcado

Em sua solidão se perdeu para que pudesse me encontrar
na janela que partiu, pude renascer
ao ver que meu irmão me entendeu

Nesta janela pude ver meu irmão
e minhas lágrimas pude tecer

Ao ver teus olhos marejados
pude descer

Desse pedestal que achava que estava,
dessa mesma janela que sentou
onde tudo acabou

Tem pessoas que a gente encontra
e tem pessoas que a gente esbarra

E a gente acaba se apaixonando pelas nossas amizades, sabe?

Pessoas se encontram por acaso, se conectam e criam relações interpessoais
dessas relações criam afeto, manias, memórias

E de uma forma, essas coisinhas fazem parte da gente tanto quanto qualquer outra coisa, memórias que temos com outras pessoas são a mesma coisa que as memórias e pensamentos que formam nosso senso de identidade

De uma forma, no fim somos nosso laços que formamos com as pessoas

Existe algo belo sobre isso

Aprender a amar e ser amado, aprender a amar relações e suas especificidades, aprender a amar momentos tão curtos que mal podem ser notados por qualquer outro observador que não você

A gente se apaixona pelos nossos amigos, é o que acredito

não de uma forma simples e banal, não como um rótulo simples, mas de uma forma verdadeira e complexa, uma forma genuína e intrinsecamente humana

Eu amo relações que são confusas pra quem olha de fora, eu amo momentos honestos, eu amo espontaneidade e como cada laço que a gente cria é único e não precisa ser fácil de entender

Eu amo viver, eu amo ser humano, eu amo o ser humano, e cada parte que me faz o ser

A gente se apaixona pelos nossos amigos
e eu sinto que nós nos encontramos

Por todos seus amores
por toda sua dor
seu ego seria esquecido

De todas as formas que sofreu
suas cicatrizes revelam
o que passou não foram humilhações
mas um martírio

Em teu amor pude renascer
ao entender que ao meu lado sempre esteve
pude desse cavalo descer
e os fardos começaram a ceder

Minha elegia tornou-se canção
com meus olhos abertos pude amar
a vida e o pesar

Eternamente em minha memória viverá
para mim o que resta é imortalizar
cada memória que puder
existir significa observar

Com esta nova liberdade pude sonhar
ser a pessoa que queria amar

O tempo se passou
como as lágrimas na chuva
mas enquanto for lembrado estará comigo

Por teu amor eu pude viver
por tua dor pude me enxergar
no caminho obscurecido por medo agora vejo a esperança

Tive meus olhos abertos
vivemos em paralelo esse tempo todo
como tua vida sofreu
eu sobrevivi

Por nossas dores e aqueles que caíram, nós podemos ser melhores
por minhas perdas eu pude ser melhor

Minhas palavras trarão a paz que buscava
e o fim do Minotauro que se achava

Teu sofrimento nunca foi em vão
tuas dores não foram humilhação
por toda sua vida em sofrimento contínuo
seu fim lhe trouxe o martírio

Teu nome estará em completo em teus livros
por você eu publicarei, as cicatrizes de seu corpo e teus amores
todos serão lembrados
que suas palavras tragam luz na vida de quem precisar

O fim de um ciclo não representa amargura
mas o amadurecimento de todas as coisas
como as lágrimas que caem na chuva
as folhas mudam
uma nova estação se encontra

No renascimento de uma esperança pude ver a vida
o retorno chegou e trouxe de volta os belos dias
não que passaram, mas que virão

A perspectiva de um futuro traz de volta à via
de se encontrar
de amar
no fim, um final do labirinto havia

O fim da vida não lhe trouxe o fim da existência
em minhas memórias e teus atos você viverá
tenha paz

O casulo se quebrou e renasci
como não mais a mesma pessoa
e nem a mesma vida

Me tornei quem queria ser
depois de tanto tempo
hoje, livre posso ser

Então,
uma última vez

Em tua obra viverá para sempre
assim como o pensamento

Com o tempo seremos esquecidos
mas nossas palavras serão lembradas
e em paz poderei ir
quando a hora chegar

Pude ser salvo pelo amor
de meu irmão
de Leila
de você

em todas as cicatrizes de meu corpo nossas histórias irão repousar

Ainda
não
acabou

Todas as

cicatrizes

de meu corpo

Todas as cicatrizes de meu corpo

Por:

Filippe dos Santos Cordeiro

Textos, ilustrações:

Filippe dos Santos Cordeiro

Direção, edição e revisão:

Antonio dos Santos

Sumário:

Passado:.....7

Corpo:.....23

Coração:.....33

Alma:.....52

A verdade é que nem sempre fui apaixonado por você

Mas acho que nunca deixarei de ser

Tentei escrever sobre paixão tantas vezes

Não posso explicar o que sinto se não por

Paixão

Acima de tudo paixão

Pelas cicatrizes de meu corpo,

pelas lágrimas de meus amores

Eu abdico de meu ego

Tudo que fiz sempre foi por amor

A verdade é que nunca quis te machucar

Eu não nasci apaixonado

Mas espero morrer assim

Essas são todas cicatrizes de meu corpo

Passado

Antes de poeta, sou humano, e assim como todos, cometi erros por toda vida, e por este capítulo começa minha jornada.

Esta é uma homenagem a todos que feri, a todos que ficaram para trás, e tudo que sofri até ser quem sou

Uma carta aberta a todos que feri

Nunca acreditei que devêssemos julgar e ser julgados por erros

Mas, ironicamente, me encontrei fazendo-o comigo

De forma considerável justa e compreensível

Mas, que por conta desta, me encontrava prisioneiro da culpa, capto longe da ação e, por consequência, redenção

Cometi muitos erros, mais do que certamente, talvez seja minha maior proficiência em vida e, quem sabe, morte

Inúmeras foram as pessoas que atingi, ao contrário de meus acertos, para cada uma destas eu peço o mais sincero perdão

Não por quem sou, pois isso é resultado de tais dores

Mas por quem fui, e por qual errei

Entrego o medo ao lado do orgulho pífio e clamo por perdão enquanto lhes peço verdadeiramente desculpas

Não vazias e não tolas, pois sei que elas apenas nada transformam

Compreendo também que mesmo atos não mudam o passado ou a memória

Porém podem mudar o agora, e com sorte, cessar a dor

Então junto de responsabilidade e desculpas eu lhes entrego uma promessa

Uma real, que não será quebrada

Uma promessa de que farei o que puder pela redenção dessa dor, não por mim, mas por cada um que feri nesta vida

E uma promessa que a cada erro houve um aprendizado e junto a ele uma tentativa de melhora, com tudo que posso jurar ou entregar

E agora falo diretamente a ti, que feri:

Eu te peço desculpa

Antonio

Sempre foi como uma rocha, para todos

E com essa estabilidade acabei te perdendo

No meio dessa resiliência toda

acabei esquecendo que no fim, ainda era humano

De alguma forma sempre esteve comigo

E nunca errou, não de verdade

E com essa isenção de defeitos,

como uma montanha sem lascas soltas

eu acabei negligenciando sua dor

Não pude ver o que passava em teus olhos

E nem a dor que sentia em silêncio

E por isso eu peço desculpas

Por não ter sido a rocha que foi para todos

Por não ter sido tão forte quanto sempre foi

Sua dor é ouvida

E agora posso te enxergar

E te peço desculpas por ter demorado tanto

Elize

Como nos mitos, me encontraste em um labirinto

Labirinto que acreditava possuir

Que acreditava ser parte de mim

Sem notar que deste modo nunca me amariam

Com suas palavras me encontrou

Não a fera que lhe foi contada

Mas uma indefesa criatura sem voz

Que nem sabia que estava perdida

Como Teseu, não se perdeu nesse meu labirinto

E nem o tornou seu

Me libertou das paredes frias de não conseguir falar

Com você meu erro foi não ter te entendido

Não saber lidar com essa liberdade

de ir e vir por estes corredores cinza

E não entender mais cedo do que precisava

Errei em ter duvidado de quão forte era,

mesmo depois de ter me libertado

E errei em achar que estava presa comigo no labirinto

E por isto, peço-lhe desculpas

Mesmo quando ainda estava entendendo o que era, nunca me abandonaste, e por isso agradeço

Assim como agradeço por nunca ter dado ouvidos às histórias do temível Minotauro, e sempre ter me visto como Astério

E por fim, agradeço por me permitir lutar ao seu lado, de hoje até o fim.

João

O tempo prega peças em como se apresenta a nós

E talvez tenha sido o que nos feriu

Por achar que ele já havia passado o suficiente

Nos encontramos por acaso

Mas ficamos por esforço próprio

E continuamos pela confiança

Mas a falta de tempo se mostrou

A falta de tempo para entender quem era

A falta de tempo para estar pronto

E com isso errei

Errei em achar que estava pronto para te receber

E errei em achar que poderia apoiar

Sinto até hoje que ainda não me perdoou

E entendo

Eu ainda sinto muito por ter te ferido

E espero que realmente seja feliz

Obrigado pelo tempo e perdão por não ter confiado antes

Raposo

Meu amigo,

contigo o erro foi o silêncio

Durante tanto tempo temi o que pensaria da verdade

que acabei me isolando de tua vida

Meu erro foi não ter confiado em ti, ter posto meu medo

acima de meu irmão

Saiba que não foi sua culpa

sua vida não precisa ser marcada por minha ausência

Sempre fostes o melhor,

não deixe de brilhar agora

Siga em frente sem mim.

Gala

Por fim, uma hora chegaria a ti

A quem eu jamais poderei ser perdoado

Pois o tempo já se foi, e minhas chances junto

Ter tido seu amor foi a experiência mais sublime

Lembrar delas as torna maia doces toda vez, mas no fim sempre a realidade torna

Nos encontramos em meus sonhos, ou parece ao menos

Nossos caminhos sempre foram diferentes, assim como nossos corações, porém a vida, jocosa como é, fez com que nos entrelaçássemos, como fitas vermelhas ao ar

Com os anos estranhos se tornaram amigos, amigos se tornaram família e família se tornou saudade

De início não achei que poderia haver algo como você

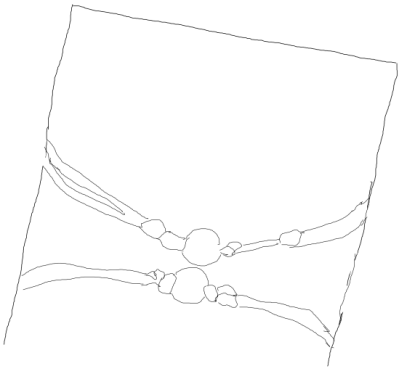
Uma experiência, não a ser usada e descartada, mas sim a ser degustada todos os dias mais e com mais afinco

Podia te entender como se fosse você

Nos tornamos parte um do outro de formas irreproduzíveis

O amor que sentia era infinito, irrefreável

Foi então quando partiu



E com ti, se foi uma parte de mim, nunca a ser recuperada

Mesmo que nunca possa ler isto

Eu te peço perdão, por ter demorado demais, por não ter conseguido fazer algo, por não poder estar contigo

E por não termos nos despedido. Obrigado por ter existido

Descanse em paz agora, Gala.

Minotauro de Borges

Fui chamado de besta.

Fui chamado de belo

Minha pele cortada conta minha história, eu compreendo

Meus chifres demonstram minha natureza

Cerrados tentam mostrar outros lados

Minhas vistas cansadas de ver o mesmo se repetindo

Me chamam de Minotauro

Já fui a lenda, uma besta.

Já fui de borges, ouvido

Entendo e me aceito

Meus cortes embelezam minha carne

Meus chifres mostram minha força

Eu me aceito como sou, mas compreendo como fui

Me ouviram por histórias

Me ouviram por mim

No fim são ambas verdades

Uma história com dois lados, mas que inegavelmente há vilão

Eu te aceito, passado

Como eres, como cantam

Por todos que sofreram eu te aceito

Por todos que caíram eu busco redenção

Fui o touro de Minos

Fui ouvido

Hoje falo

O vilão em redenção.

Mas não como borges, sem desculpas

Meus pecados são inegáveis

Redenção é tudo que busco

Pelos atos do Minotauro, minhas algemas

Meu caminho eu sigo redimindo os pecados de meu captor de Minos

Mas desta vez com atos

Sendo quem sou, quem vim a me tornar

Neste coliseu chamem-me de Astério

Hikikomori

Quanto tempo já faz?

Quanto tempo?

O suficiente para ainda haver culpa? Mesmo se não existir?

Você se perdeu.

Tanta coisa passando...

Tanta coisa na sua cabeça...

Espirais, olhos, todos gritando.

Mas já foi.

Você fez algo ruim, é o que sempre te falaram. Mas passou, não quer dizer que seja alguém ruim.

Você pode chorar,

você já pode sentir.

Não iremos te julgar.

O passado já foi, sabe, ele não volta mais.

Mesmo que ainda guarde, mesmo que se prenda sozinha.

Você pode sentir, já é hora.

Já foi, não importa mais.

Já aconteceu, não há o que gritar.

Você não é uma pessoa má.

Só errou, uma vez que seja.

Ou é o que acha.

Mas sentiu tanta dor quieta.

Agora já foi.

Tudo já passou.

E agora:

Você já pode se perdoar por isso.

Corpo

Aqui habitam minhas marcas, minhas cicatrizes, minha história, onde minhas dores se

encontram com metáforas, e cicatrizes se tornam poemas

O sangue que me rodeia

Minhas pernas rasgadas, sangrando ao chão,

mas sem uma lágrima

Apenas pensava em me levantar tonteado e seguir

Estas ganhei quando estava correndo

Ansioso pela tua chegada

Pensando que era por ti

Mas a vida me impactou com a realidade

Minha ansiedade sobre ti só me fez cair

e derrotado ganhar novas cicatrizes

enquanto me forçava a seguir em frente,

enquanto me forçava a não sentir a dor

Mas o tempo me alcançou

E ao tratar essa ferida causada pela emoção,

eu entendi que não era sobre ti,

mas sobre minha insuficiência de seguir só

E quando finalmente cicatrizada,

pude chorar ao vê-la partir

E com estas lágrimas, pudemos seguir

E hoje posso caminhar só

Mesmo que estejas sempre comigo

Meus velhos olhos

Sempre me disseram que os olhos eram as janelas para a alma

Nos contam uma história e uma vida

Uma rosa única, singular de cada um

Nossos olhos brilham, encantam e seduzem

São nossas vidas

Todos contam um conto, um amor, uma perda

Nossos olhos contam histórias

Sempre me disseram isso

Por que meus olhos têm tanta dor?

Tomei atitudes que não queria

Me perdi de ti sem perceber por desejos que não sentia

Fui te perdendo aos poucos

Quanto mais me enchia destes desejos,

palavras que não me cabiam, sendo tolo

Bocas que não queria, toques, falas, beijos

Sem real vontade

Agia por pura automação.

Vontades falsas talvez para suprir vaidade

Te trai, eu sei.

Talvez nunca me perdoe

Cada corpo que toquei

Nada senti

Te buscava em outros corpos

Nenhuma vez havia desejado

Cada toque, cada gemido falso

De meus lábios só mentiras

As mais dolorosas a mim

Usado, usei de trapos

Buscando um alívio que não desejava.

Dizia que era o que sentia

Uma mentira que a mim contava

Sem desejar, desejei muitos.

É o que mentia

Te traindo, cavei meu túmulo.

Nada disso queria

Te humilhei, te feri, te abusei

Destruí cada parte de você que te fazia quem era

Sem vontade, eu te forcei

Por cada mentira e desejo falso

Eu te abusei

Então por que você ainda me ama?

Uma carta aberta a mim

Cicatrizes de outros corpos me fazem chorar

Levou tempo, levou sofrimento

Levou embora a agonia de tê-las

Mas ainda me vejo em lágrimas diante da dor

Mesmo que não me pertença

Suas feridas também me fazem chorar

Se me ama, por que não me cativa?

Se me quer, por que não tenta?

Se me ama, por que não se importa?

Pelas suas feridas, eu sei

Mas por quanto tempo devo esperar sofrendo a cicatrização de outros?

Posso ser injusto ao falar isto

Ou talvez injusto seja você não partir

Talvez injusto mesmo seja

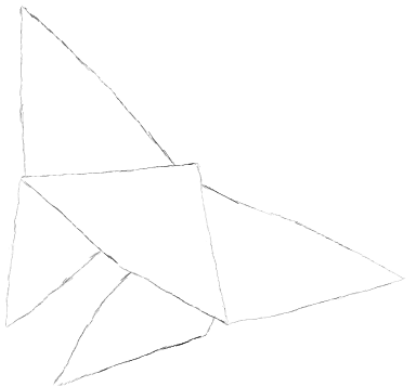
um mundo em que nós dois amamos e sofremos

Ou talvez esse seja só como é o amor

Não importa

.

Quantas partes de mim vai precisar
para você se cicatrizar?



Astério

Entre todos que errei você é um dos que mais tive dificuldade em notar

E talvez, um dos que mais errei

Causei-lhe tanta dor por tanto tempo

Espero que possa ler o que falo

Você afinal nunca lê o que escreve, não é? Desde jovem eu vim te ferindo, te odiando

Causando essa dor que hoje tenta se redimir

Mas saiba, hoje eu sinto muito e te perdoo

Mesmo que pareça irônico escrever para si mesmo

Eu lhe devo desculpas

Pelo tempo que levei a descobrir quem era

Pelo tempo que passei com raiva

Pelas pessoas que feri

Eu fui tolo

E levei tempo demais para entender

Jamais poderia me redimir de meus erros se antes não me redimisse comigo

Eu te peço perdão

Coração

Estes são alguns dos que habitam neste coração queimado pela vida

Uma conversa sobre o fim do mundo

Não nasci apaixonado, mas espero morrer assim

Nunca sabemos quando o mundo vai acabar

Alguns dizem que em breve

Outros sonham que nunca

Talvez já tenha

Talvez seja mais interessante pensar no porquê

Existem aqueles que acreditam que será por um destino cruel e inevitável

Talvez esses sejam os otimistas

Eu acredito que será por arrogância

A negligência sobre nós mesmos e não a reconhecermos

O amor irá nos matar, mas o orgulho será o nosso fim, algum artista mais sábio disse isso

Eu espero estar errado

E espero também que ainda haja uma causa a se lutar, que não tenha acabado o que existe por ansiedade e emoção

Espero que ainda possamos ter algo e que o orgulho não vença

Ao menos viver

Sofrendo que seja, o ponto é tentar

Alguns acreditam que o fim vem e não há o que possam fazer, por isso nem tentam

Outros se negam a ver o fim do que já acabou

Existe verdade nos dois

Outros enxergam o fim no que não começou

Ou talvez, não queiram enxergar

Talvez eles estejam certos

E quem luta pela causa esteja errado

Eu espero que não, talvez esse seja meu erro

A verdade está no meio, entre algum de nós

Alguns acreditam no que nem é possível

Alguns desistem do que é

Por isso alguns de nós sofrem

E alguns de nós mentem

Da Vinci disse uma vez que a promessa nasce da morte da esperança. Eu espero que ele esteja errado

E espero que quem acredita esteja certo

Talvez eu não esteja falando sobre o fim do mundo

Talvez você nunca entenda

Eu faço de propósito

Palavras Claras

Pessoas

Pessoas se encontram por sorte

ou destino, o que for conveniente ao encontrado

E por muito, interações ocorrem,

muitas vezes irreais, desnecessárias,

perguntas cujas respostas são realmente irrelevantes.

No entanto, há uma genuidade sobre você

Há uma honestidade em seus atos

Aos quais estão longe de ser perfeitos,

mas certamente e, talvez por isto, são reais

O trabalho de um poeta realmente é fácil,

quando se pensa sobre tal

Nós escrevemos o que pensamos,

poetizamos sobre o que nos toca

e, dificilmente, há dificuldade em tal

Mas talvez a um poeta a morte seja a ingenuidade,

por orgulho ou por falsidade,

se torna a antítese de qualquer escritor

Porém, quando a encontro,

é como uma impossibilidade,

um mero pesadelo ao qual não necessito pensar

Para um poeta a inspiração é como ar,

simples, advindo de diversas fontes

Um toque, uma risada, um momento simples,

E por este te aprecio

Pelos mais simples,

porém necessários e verdadeiros momentos

Em que me vejo em necessidade de escrever sobre,

não por sua complexidade, mas por sua verdade

É fácil apreciá-la

Com uma presença notória,

se torna cativante estar por perto

De forma a ser entretenimento e aprendizado

Como um poema ciente

Espero que dessa simplicidade essas palavras compartilhem

Busco de forma clara me expressar ao máximo

E peço perdão se não o fiz

Por este te agradeço

Não por momentos perfeitos

Mas por momentos reais

Apolo

Minha pele é dourada como o sol que me serve

Minha pele é queimada pelo sol que te segue

Minha pele é dourada, tira a mão irmão

Minhas asas não são brancas, isso é pura prata, riqueza e beleza

Para de rasgar minhas costas esperando-me sentir dor

Já falei que não sangro, eu fluo icor

As únicas unhas que rasgam essa pele são da minha mina e não desses porcos que tentam me opor

Para de me matar, de me perseguir

Já falei que nunca vai conseguir, um sol se põe pra outro surgir

Minha pele é dourada e brilha tipo bronzeada

Minha vida é minha, sem essa de "rapaziada"

Tira a mão de mim

Eu não sou mais só um qualquer que jura fé

Do criacionismo eu fiquei só "cria" e deixei vocês com "o cinismo"

Minha lua que brilha minha luz

Reflete a minha cruz, não aquela de desrespeito, a de meu peito

A que você passa a mão e ora, toda hora me pedindo mais uma hora

Eu sou o deus do sol e brilho

Só peço que não toque em minha pele, queime minha pele

Meus olhos são pretos, os únicos a suportar minha luz, meu calor, meus cabelos são queimados do sol, minhas linhas não são greco esculpidas, são desenhadas e marcadas pelas unhas de deusas latinas

Meu deus não toma nem teme, não precisa de um monte de tementes, minha deusa é ela somente

Que ri e não mente, que jura que sente tudo que vem na mente

E eu sigo crente

Seus cachos pretos são minhas algemas, meus únicos grilhões aceitos, seus olhos é onde guardo meu desejo, suas curvas onde descanso meus dedos, sua cabeça deitada em meu peito

Minha deusa de aço, de ouro, suas pulseiras arranhando meu couro, sua prata passando no meu rosto, seu anel em meu céu, seus cílios me acariciam, os meus olhos nos teus apreciam

Minha pele é dourada e macia, ela brilha feito brasa ardida

Eu sou seu

Eu sou sol

Mas nunca só

Sempre soul

Meu nome era Xangô, mas agora me chamam

Apolo

Eu e tu, festa no morro

Tu rebolando sorrindo

Me olhando rindo

Me deixando sem palavra

Minha mão grudada na tua

Tua boca na minha

Eu te abraçando e tu sentada

Curtindo o momento nem fui percebendo

O medo fomos perdendo

Agora já não temo

Bem brega, que se foda

Fui te cantando e tu fofa

Querendo saber se tu queria

Meio assim "qual a tua moça?"

Muito fogo, o próprio sol

Tu rindo, curtindo

Eu te vendo, que lindo

Meu amor é te ver sempre sorrindo

Tu dançando

Nosso ritmo cantando

Sem putaria hoje, só de coração vou falando

Te amando

Falou "vamo sem pressa"

Acabei caindo nessa

Me vi curtindo essa

Agora quero te ver dançando

Sambando, cantando

Rebolando, me caçando

Tu sabe quem é

Não abaixa a cabeça não

Sorrindo foi me levando, guiando pela mão

Sem ver foi apaixonando, no sorriso da bandida que me perdi

Nesses cachos tipo "caralho que mina"

Nessa raba que empina

Pedra preciosa, melhor que diamante

Sua boca deu vontade

Teu tempo fui roubando

Nós rindo Sorrindo

Nada impedindo

Sem essas de ser minha

Só quero te ver sorrindo mina

Na tua mesma, própria dona

Sabe quem é, toma própria conta

Esses cachos voando

Dançando Seus, olhos me guiando

Festa no morro

Sem teu beijo mina é capaz que eu morro

Tu me olhando, o lábio mordendo

Cordão balançando

Suas unhas arranhando

Nossas bocas beijando

Beijando teu pescoço

Tu rindo e me chamando de bobo, eu sorrindo e todo tolo,
sabendo que sem tu nem tem morro

Sem essa de apaixonado bobo

Vamos curtindo no fogo

Sem medo de queimar um pouco

Tu pediu tempo, à noite é mais longo

Sem desculpa ou caô, sem medo ou pavor

Eu só vou te chamar de amor

Por um momento que for

Uma festa no morro Infinita e sem caô, esse é o tal amor

Baile do Xangô

Amado passado

Sabe, eu tenho sonhado com você, é sempre com você

Em todos esses anos eu vim a te conhecer,

cada lado seu, cada expressão, cada olhar

E cada vez eu fui me apaixonando mais

Quanto mais eu vinha a te conhecer mais eu me apaixonava

Não posso evitar,

eu sou um bobo que não aprende e tem esperança

Eu te conheci, eu aprendi a te amar,

cada vírgula e acento de seu poema

Sempre pensei que poderíamos dar certo

Eu não posso evitar de te amar

Você é minha paixão e eu queria poder ser a sua

Sabe,

Posso ser um idiota, mas independente do que sejamos,

eu sempre estarei aqui por você

Nosso Fim

Nos perdemos no caminho

Não pela distância

Não pelo tempo

Nosso fim veio pelo desinteresse. Nós morremos quando deixou de me cativar

Quando me tomou por garantia

E me fez mais um dentre 100.000 outros

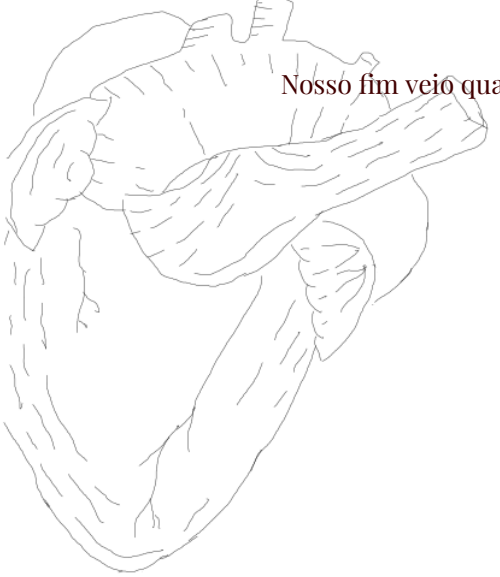
Muito antes de tudo nós perecemos

Antes de partir

Morremos embriagados por não ter necessidade um ao outro

Nosso fim veio quando passou a me ver como mais um

E não mais como teu



ELEGY BLUES

Mais uma vez estou aqui.

Como quem busca algo.

Mas nós já sabemos a verdade, não é cowboy?

Toda essa dor.

Minhas dores e meu sofrimento.

Nós dois sabemos.

Mesmo agindo como uma vítima, mesmo me

doendo. Sabemos que é o que eu quero.

Que é o que sempre busco toda vez e que talvez o que eu espere é a verdade.

Talvez o que eu precise seja alguém para mostrar minha responsabilidade.

Alguém que nos meus olhos diga: "Você busca sua dor, você só sofre porque não sabe lidar com estar bem, porque não sabe e tem medo da responsabilidade de ser feliz."

Enquanto me doo do passado.

Talvez o que precise é do presente, aceitar a maturidade de superar.

Talvez esse seja meu medo real.

Porque, afinal, só eu busco meus problemas.

Minhas dores.

Todas são porque eu as busquei.

Sempre foi assim, não é cowboy?

Talvez eu precise que alguém me mostre que não posso agir como sofredor. Agir como um coitado pelas dores que eu busquei. Talvez eu precise que alguém me manda crescer, que sem medo me diga: "Você se faz de vítima toda vez, e mesmo assim busca mais sofrimento, busca mais problemas. Tudo porque você tem medo de superar e ter que lidar com uma vida à sua frente. É por isso que sente essa pena de si mesmo patética."

Eu sei,

eu sei que ela nunca mais vai voltar, cowboy

E talvez seja a hora de partir também.

Está na hora de assumir responsabilidade.

Então, uma última vez.

"Eu não vim aqui pra te culpar, eu só esperava um último adeus, ou que nunca partisse. Mas agora é tarde, acho que é o nosso fim Gala. Nos vemos por aí cowboy."

Farewell, cowboy blues.

Uma última carta de amor a você

Alma

Aqui se encontra a porta para mim,
quem sou e o que sinto

Ensaio Lucífero

Meu querido amigo de mãos lascadas que se prosa aqui

Sangras todos os dias por cima deste morro

Todos te veem mas ninguém pergunta como tá

Suas mãos sangrando são só sinal do que carrega pelos outros

Tu morreu há mais de mil anos atrás

Mas parece que cada dia há um Judas a mais

Todo dia te vejo redentor,

mas me pergunto quantos destes realmente estão a teu dispôr

Senhor eu te digo, os tempos mudaram mas as coisas complicam

Todos os dias um messias morre nas ruas

Crucificado a base de chumbo

Se o senhor voltasse agora seria chamado de vagabundo

Mas a beleza é constante

Todos os dias somos lembrados por e dela

Como uma comédia divina, é tudo que temos e tudo que perdemos

Queria que visse como é bonita minha vista

É como uma mistura apaixonada de Van Gogh e Cartola, uma arte de estrelas e café com cigarro, de uma forma que nenhum dos dois entenderia a realidade pessimista

Todos os dias está cercado

É difícil não poder chorar

De cima de teu morro vendo cada um que sofre no morro

É complicado carregar o peso de tanto pecado e ter que manter a sua pose parado, e sem poder um dia ter chorado

Eu me pergunto se tu já voltou

Todos os dias tantos olham pro senhor perguntando se já não estamos no inferno

Mas cada dia mais entendem que é só a terra de ordem e progresso

O fim dos tempos veio mais cedo, por meio dos homens

Os mesmos que usaram seu nome pra nos guiar
Não querendo te culpar, mas poxa
Mais uma vez podia nos ajudar

Sem ressentimentos, pelo menos toda noite me acompanha

Seu pai também te deixou pra carregar o mundo

Temos isso em comum

Não somos uma canção bela de Elis Regina, mas ambos buscamos ser 'como nossos pais'

Queria que fosse uma história bonita como de Assis

Em que os mortos pudessem falar

Perguntaria como posso seguir teus passos sem parar no teu fim

Então tu me responderia e eu diria "não, é com meu pai"

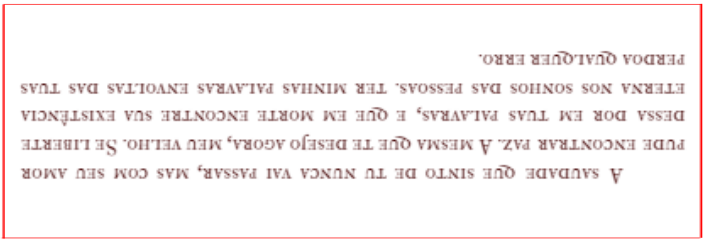
Seus braços sempre abertos me abraçam nos meus sonhos

Em que me fala "volta pra cama filho, eu cuido do resto"

Já não sei mais se falo com o senhor ou meu

velho

Não me entende
Nunca vai



Faço de propósito

Boa noite Cristo, dorme bem

Nos vemos numa madrugada por aí

Amém

Vita Apollinis

Ó, sol

Esplendoroso, eu fui como ti

Vislumbrei os mais epopeicos

Com estes dividi as mais gozadas risadas

Presenciei ensejos tão ínfimos e delicados que nem poderiam ser reconhecidos

Caminhei ao lado de deuses sem aviltar-me

Eu contemplei mitos sendo urdidos

Tomei a mim os momentos mais deíficos com jocosidade

Eu fui clamado de deus pelas mais belas divas

Caminhei pelo sonhar ao lado de Morfeu

Toquei todos corpos

Por uma aurora tornei-me unicamente o melhor

Infinitas paixões cativei

Infinitas noites vivi

Eu caminhei pela Terra e fui chamado de sol

Ó, sol

Eu toquei todos os mais belos corações

Amei as mais belas musas

Por estas fui chamado como o deus mais airoso

Eu vivi por 4.000 anos

Por todo sonhar

Escolhi ser teu

Por todo céu e mar

Eu unicamente sou o honrado

XVI A torre

Acordado sigo, pensando ou existindo?

Não tenho certeza, mas faz dias, ou seriam semanas?

Pouco importa, acordado sigo de maneira incômoda

Será que irei dormir hoje? Será que algo ocorrerá amanhã?

Pouco importa, o tempo já não me tem

significado.

Um texto lido fora de ordem?

Que incômodo!

Que incômodo!

Acordado sigo, pensando ou existindo?

Será que irei dormir hoje? Será que algo ocorrerá amanhã?

Pouco importa, o tempo já não me tem significado.

Não tenho certeza, mas faz dias, ou seriam

semanas?

Um texto lido fora de ordem?

Pouco importa, acordado sigo de maneira incômoda

Que incômodo!

Será que irei dormir hoje? Será que algo ocorrerá amanhã?

Não tenho certeza, mas faz dias, ou seriam semanas?

Acordado sigo, pensando ou existindo?

Pouco importa, acordado sigo de maneira incômoda

Um texto lido fora de ordem?

Pouco me importa, o tempo já não me tem significado

XVI A torre

Olhos me fazem sofrer

Sofro existindo

Com todos me olhando

Me fazem saber que existo

Por que não me deixam só?

Seus olhos me perseguem

Acham que tem direito sobre mim

Me forçam a existir e me julgam por isto.

Quem lhes deu autoridade sobre mim?

Quem lhes deixou me julgar por viver?

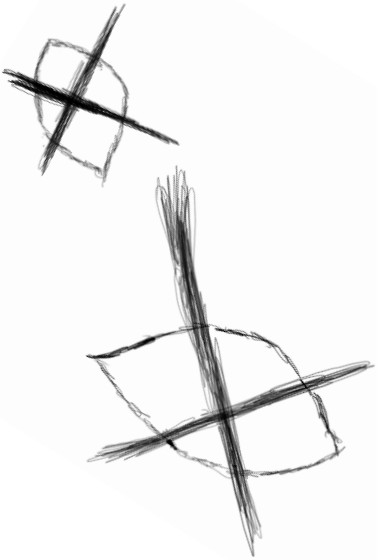
Como se fossem superiores me olham julgando

Quem são vocês para isso? Se nem sabem quem sou

Por que me caçam tanto?

Me deixem só

Sem existir



É o melhor para os dois

Sofro por existir dessa forma

Como uma aberração disforme

Formada por rumores e olhares

Um boato não tem pulmões

Não posso respirar

Como pode se sentir tão acima de mim?

Vazio

Vazio muitas vezes é uma palavra usada para nos descrever. Ou, ao menos, nossos corações.Mas não é certo. Vazio. Falamos quando não sentimos

Mas o que encontramos é excesso, um turbilhão. Sentir-se vazio é sentir o peso do universo todo em sua garganta. Sentir-se vazio é sentir tanta coisa de tantos lados que acha que está em repouso. Sentir-se vazio é o grito mais alto que dá no espaço, sem ser ouvido

Sentir-se vazio é achar que estamos a um universo de distância mesmo que esteja à uma ligação.Vazio é o ressignificado de exuberante .De sentir até se anestesiar. Vazio é o que sinto quando você me fala que vai embora. Vazio são palavras de amor de quem parte. Que tanto importam.Mas nos deixam.

Mas não sentir é sentir coisa demais. Sentir vazio seria sentir demais. Afinal, a maior parte do nosso universo é. O que buscamos talvez seja apatia

As botas de meu pai me servem bem

Fecho meus olhos

Eu posso ver as lágrimas escorrendo

Escondidas em seus quartos

Escondido em meu quarto

Elas parecem fugir

Correm livres quando mais solto-as

Sendo livres em minha cara elas são tudo que queria

Minha companhia

Nesse navio afundando, alguma música pra acalmar

Só de saber que minha queda é vista já diminui a dor

Como se fosse algum tipo de alívio saber que minhas lágrimas me acompanham nesse momento

Mesmo que quisesse que fosse você

Ao menos minhas lágrimas se mantém nas promessas

Os dias parecem as vezes que nunca vão acabar

E todos dias parecem ser iguais

Como se fossem gotas do mesmo mar

Tipo as gotas do meu rosto

Quantas ainda tem aqui?

A sós posso quebrar

Como nunca pude até agora

Aqui posso ser quebrado

Um caco, ceder à pressão

Como fizeste no passado

Te julguei uma vida atrás

Mas hoje vejo suas botas

E calço-as hesitando

Sabendo do destino que vem

Ainda guardo minhas lágrimas para minha

solidão

Afinal,

seus amigos devem estar nos momentos mais necessitados

Aqui posso errar

Ninguem me ve

Posso ser fraco um pouco

E com sua companhia eu posso me deitar

Mesmo que até você vá secar

Que seja por um segundo fui acompanhado

E de olhos fechados sonho do dia em que não estarei só

Do dia em que minhas lágrimas serão amigas de meus amigos

E eu não precise encontrá-las só quando a sós

estou.

Juventude

Somos idiotas, bobos, somos lindos e sonhadores.

Somos energéticos, pensadores e cinistas. Somos rebeldes e sabichões.

Nós não queremos ouvir os mais velhos, não queremos nos portar como adultos, somos jovens e gostamos de ser e nada vai nos impedir de sermos.

Não ouvimos nossos pais e não queremos saber de empregos e trabalho. Somos tão jovens, só queremos viajar e amar, viver e ver.

Vamos fugir de casa, responder vocês e no final do dia chorar. Não pensamos no futuro ou no passado, só vivemos o agora, só queremos sentir.

Não queremos nunca envelhecer, vamos ser jovens para sempre. Nos recusamos a parar de sonhar.

Somos jovens, sonhamos em fugir de casa, viajar pelo mundo, namorar e sair com amigos.

Somos o futuro, mas não ligamos para seus rótulos ou expectativas, vamos curtir e viver, pelo menos, uma vez.

Nunca vamos abaixar a cabeça ou aceitar que estamos errados, somos os reis do mundo, sabemos de tudo e somos imortais, é o que pensamos.

Somos a mudança, o novo mundo e a esperança, tudo isso enquanto vocês pioram o mundo. Somos rebeldes com causa e vocês não ouvem.

Estamos sempre certos e não queremos ouvir respostas. Sabemos de tudo e somos rebeldes. Somos energéticos, sonhadores e sarcásticos. Nós somos bobos e sentimentais.

Nós somos jovens!

Os poetas mortos

O silêncio se esvaiu, a verdade veio à tona, os medíocres e de coração corrompido devem pagar.

O pecador se esconde atrás de meias verdades e nomes de deuses. Sua proteção não vai suportar a verdade. A luz da honestidade vai brilhar sobre suas mentiras, e quando esse dia chegar, não haverá mais manipulações, cartas e mentiras para lhe defender.

A força dos honestos é simplesmente superior. Somos justiça, somos a verdade, somos muitos em um, somos trindade, somos uma garota com medo, um punk com raiva, somos um tolo, somos um poeta, somos uma besta e acima de tudo somos seu destino. Seus corações malignos e corrompidos serão roubados, estejam prontos.

De: todos os poetas que residem em mim

Para: Seus corações pútridos.

Sociedade

Basta! Não aguentaremos mais adultos podres no comando de nossas vidas, a juventude chegou, suas farsas vêm à tona.

A juventude nunca vai abaixar a cabeça para homens fracos e covardes, corram e se escondam onde quiserem, a verdade chegou.

O colosso acordou, não há desculpas agora. Suas ações nunca foram o suficiente, e agora vão encarar a verdade.

Uma tola e mísera carta para desacreditar os honestos nunca vai servir como impedimento para nós.

Somos os futuros grandiosos, nada vai nos parar. Vocês acordaram a besta, agora só iremos parar quando reconstruirmos a sociedade podre criada por vocês.

Poetas novos

A realidade é dura, mas somos fortes, sempre aguentamos tudo, tudo que você fez conosco, mas hoje será diferente.

Os poetas usam sua arma mais forte aqui e agora, suas mentiras caíram por terra, nossa resolução vai sobrepor quaisquer medidas suas.

Cada lágrima derramada se torna força para nós. Nosso sofrimento nos fez mais fortes e agora você há de enfrentar a besta que criou.

Não vamos nos intimidar com ameaças tolas e fúteis, não somos mais crianças com medo.

A verdade vai prevalecer e a justiça será feita da forma correta. Somos crianças mimadas e furiosas, pessoas justas, somos escritores, somos loucos, somos belos, somos únicos e isso você nunca vai entender e nem tirar da gente.

Somos os poetas novos.

A voz da Revolta

Já chega, já basta! Não vou aguentar mais, desde criança ouvimos que não devemos amar, não devemos sentir, só nos ensinam raiva no lugar de tristeza. Sempre nos falam para não chorar, não podemos sentir nada além de raiva, nos negam ser felizes ou tristes, devemos ser um molde de algo que não somos. Com tudo errado fazemos o que somos ensinados, sentimos raiva e somos chamados de rebeldes, nos criam para odiar, mas nos chamam de ”punks”.

Quando fazemos a única coisa, sentimos a única emoção que nos ensinam, nós vemos quão morto está esse cristo que devia redimir. A raiva foi o que nos deram e dela sairá sua queda. Nos negam amor, o molde já dita quem amar e como amar ou morremos só por andar na rua. Nos negam a fé, o molde já vem batizado e dizendo quem adorar. Se não seguirmos queimamos e morremos no centro. Nos negam nossos sentimentos. Não podemos chorar se não somos fracos, não podemos rir se não somos tolos. Negam até o seu corpo. Você não é quem quer ser. Você é um objeto, um objeto sem vontade ou mente, é só um boneco pertence a um Estado.

Nós nascemos e morremos nesses moldes. Aqueles que o negam são calados e assassinados. Não quero viver uma vida de medo. Entre viver assustada e morrer pela liberdade, me junto embaixo da terra com todos os outros que foram chamados de aberrações, prostitutas, escravos, diabos e viados.

Vivi uma vida toda sendo negado. Ensinado a sentir raiva e guardar lágrimas, mas hoje choro por todos que não puderam antes de mim.

Quem nós somos

Quem é você? Numa terra dessas que tudo pergunta seu nome, te faz pensar nessas coisas

Quem te faz acordar todo dia pra brigar pela vida que essa terra tenta arrancar?

Pode me dizer que um amor, que um sonho

Mas você não é duas pessoas, você não é um sonho, talvez você nunca tenha nem pensado nisso

Quem é você por você?

O que que te faz ser você? Seus amores? Suas brigas? Ou teu sangue ser vermelho?

O que te faz humano são os outros? Não.

Os outros que tornam os humanos em amor, em sonho

Por escolha ou deus

Destino ou sonho

Nós temos nossos amores

De infância, passageiro, para vida, para sempre

Mas nós não nascemos com eles

As pessoas que fazem as coisas especiais nessa vida

Às vezes erram, às vezes são rápidas, mas são humanos

Mesmo agora é humano

Mesmo com seus erros

Mesmo com teu passado

Você ainda sangra que nem nós, você ainda chora e morre como nós

Nós não nascemos com amor

Mas pela nossa vida, pelas nossas paixões

Nós morremos com ele

todas as coisas devem perecer, mas nós

somos a exceção

Eu
Sou
O protagonista

Eu tive um sonho, eu estive no topo da colina.

Pude ser chamado de seu rei.

Eu vivi. Já fui o pior por muito, já fui o melhor por pouco.

Conheci a derrota.

Amor,

dor.

Minhas lágrimas escorreram.

Eu estive nos mais belos céus.

Nos dias mais escuros.

Nas festas mais lindas, nas luzes mais claras.

Nas águas mais tristes

Eu estive apaixonado.

Eu estive livre.

Eu vivi tudo na vida.

Mesmo que por um momento que fosse, eu fui o rei do mundo.

Mesmo que um segundo que foi.

Eu fui o maior.

Eu senti toda satisfação, toda a felicidade, todo prazer.

Todas as vidas, todos os corpos.

Pude ser todos os dias, eu vivi uma vida inteira.

Tive amores, tive despedidas.

Eu fui o campeão, eu fui o derrotado.

Eu fui como um pai.

Eu perdi o amor da minha vida.

Eu superei.

Eu me despedi.

Estive no topo da colina, realizei meu sonho.

Fui amado, amei.

De tudo fiz um pouco, de tudo já senti, tudo já fui.

Como um rei vivi.

O maior da vida. Ao menos da minha.

Eu conheci tudo na Terra.

Fui seu sol.

Eu amei viver.

Eu me perdi, me encontrei.

Eu fiz tudo.

Eu conheci a dor.

Entendi o que é a vida.

Eu fiz promessas, cumpri mais algumas

E eu prometi a ela que não ia parar de sorrir...

E hoje posso olhar pra trás sem pesar, sem hesitar.

E dizer a todos com um sorriso no rosto enquanto os vejo.

Uma última vez antes de seguir a viver minha história:

"Nos encontramos por aí"

Se cuide pela vida, e não esqueça nunca de amar.

NUNCA É UM ADEUS.

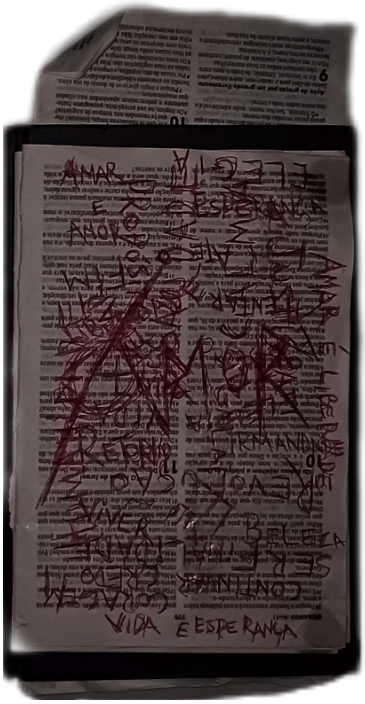
Apêndice

Assim como você pediu eu cataloguei as imagens e textos manuscritos. Você sabe que esse não é o trabalho de um editor, né? Aliás, o que exatamente são esses textos? A maioria não tem um contexto claro. Enfim, digitalizei o que pude dos garranchos que me pediu. [OBS: Não esquece de apagar minhas notas de rodapé antes de adicionar ao principal—E]

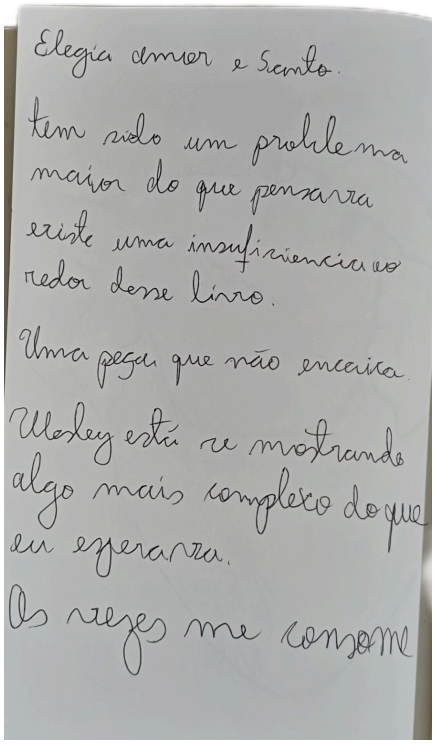
P.S: Eu precisei apagar todas as artes do livro, porra, você copiou todas elas? Agora tem um vazio estranhão nas fichas no final. —E

A-materiais manuscritos

A-1
O diário



[Enviado por correio para mim durante o processo de edição—basicamente um “diário” escrito de tempos em tempos do escritor para alguém ler, as datas sugerem que foi escrito entre 20XX e 20XX—E]


Elegia amor e Santo.

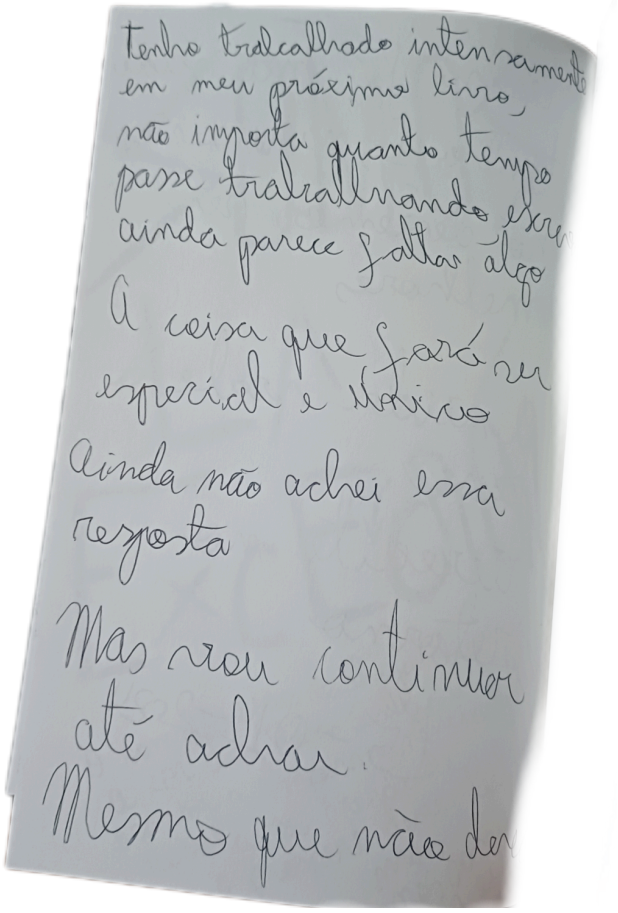
tem sido um problema
maior do que pensava
existe uma insuficiência ao
redor desse livro.

Uma pega que não encaixa.

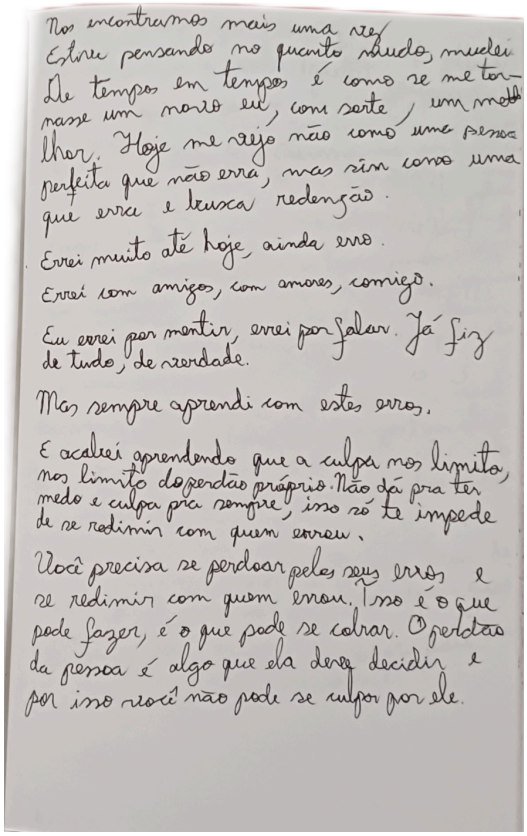
Wesley está se mostrando
algo mais complexo do que
eu esperava.

Os reyes me consome

[Nesse tem pouco material, especialmente material relevante, como me pediu.— Parece realmente um pertence pessoal de alguém, mas o nome estava apagado com tinta escura por cima—E]



[Ele passa alguns “capítulos” falando sobre a própria vida, parece que para alguém mais novo do que ele, mas a maioria das páginas estão ruins demais para compreender qualquer coisa—E]



Nos encontramos mais uma vez
Estive pensando no quanto mudei, mudei
De tempos em tempos é como se me tornasse um novo eu, com sorte, um melhor. Hoje me vejo não como uma pessoa perfeita que não erra, mas sim como uma que erra e busca redenção.

Errei muito até hoje, ainda erro.
Errei com amigos, com amores, comigo.

Eu errei por mentir, errei por falar. Já fiz de tudo, de verdade.

Mas sempre aprendi com estes erros.

E acabei aprendendo que a culpa nos limita, nos limita do perdão próprio. Não dá pra ter medo e culpa pra sempre, isso só te impede de se redimir com quem errou.

Você precisa se perdoar pelos seus erros e se redimir com quem errou. Isso é o que pode fazer, é o que pode se cobrar. O perdão da pessoa é algo que ela deve decidir e por isso você não pode se culpar por ele.

A-2
A “bíblia”

Capítulo 11

TRANSFORMAÇÕES QUÍMICAS

Qualquer acontecimento envolvendo a matéria é conhecido

APOCALIPSE 6—8

840

10 E clamavam com grande voz, dizendo: Até quando, ó verdadeiro e santo Dominador, não julgas e vingas o nosso sangue dos que habitam sobre a terra?
11 E a cada um foi dada uma comprida veste branca e foi-lhes dito que repousassem ainda um pouco de tempo, até que também se completasse o número de seus conservos e seus irmãos que haviam de ser mortos como eles foram.
12 E, havendo aberto o sexto selo, olhei, e eis que houve um grande tremor de terra; e o sol tornou-se negro como saco de cilício, e a lua tornou-se como sangue.
13 E as estrelas do céu caíram sobre a terra, como quando a figueira lança de si os seus figos verdes, abalada por um vento forte.
14 E o céu retirou-se como um livro que se enrola; e todos os montes e ilhas foram removidos do seu lugar.
15 E os reis da terra, e os grandes, e os ricos, e os tribunos, e os poderosos, e todo servo, e todo livre se esconderam nas cavernas e nas rochas das montanhas
16 e diziam aos montes e aos rochedos: Caí sobre nós e escondei-nos do rosto daquele que está assentado sobre o trono e da ira do Cordeiro,
17 porque é vindo o grande Dia da sua ira; e quem poderá subsistir?

Os israelitas fiéis são salvos de perigos iminentes

7 E, depois destas coisas, vi quatro anjos que estavam sobre os quatro cantos da terra, retendo os quatro ventos da terra, para que nenhum vento soprasse sobre a terra, nem sobre o mar, nem contra árvore alguma.
2 E vi outro anjo subir da banda do sol nascente, e que tinha o selo do Deus vivo; e clamou com grande voz aos quatro anjos, a quem fora dado o poder de danificar a terra e o mar,
3 dizendo: Não danifiqueis a terra, nem o mar, nem as árvores, até que hajamos assinalado na testa os servos do nosso Deus.
4 E ouvi o número dos assinalados, e eram cento e quarenta e quatro mil assinalados, de todas as tribos dos filhos de Israel.
5 Da tribo de Judá, havia doze mil assinalados; da tribo de Rúben, doze mil; da tribo de Gade, doze mil;
6 da tribo de Aser, doze mil; da tribo de Naftali, doze mil; da tribo de Manassés, doze mil;
7 da tribo de Simeão, doze mil; da tribo de Levi, doze mil; da tribo de Issacar, doze mil;
8 da tribo de Zebulom, doze mil; da tribo de José, doze mil; da tribo de Benjamim, doze mil.

Visão dos mártires na glória

9 Depois destas coisas, olhei, e eis aqui uma multidão, a qual ninguém podia contar, de todas as nações, e tribos, e povos, e línguas, que estavam diante do trono e perante o Cordeiro, trajando vestes brancas e com palmas nas suas mãos;
10 e clamavam com grande voz, dizendo: Salvação ao nosso Deus, que está assentado no trono, e ao Cordeiro.
11 E todos os anjos estavam ao redor do trono, e dos anciãos, e dos quatro animais; e prostraram-se diante do trono sobre seu rosto e adoraram a Deus,
12 dizendo: Amém! Louvor, e glória, e sabedoria, e ações de graças, e honra, e poder, e força ao nosso Deus, para todo o sempre. Amém!
13 E um dos anciãos me falou, dizendo: Estes que estão vestidos de vestes brancas, quem são e de onde vieram?
14 E eu disse-lhe: Senhor, tu sabes. E ele disse-me: Estes são os que vieram de grande tribulação, lavaram as suas vestes e as branquearam no sangue do Cordeiro.
15 Por isso estão diante do trono de Deus e o servem de dia e de noite no seu templo; e aquele que está assentado sobre o trono os cobrirá com a sua sombra.
16 Nunca mais terão fome, nunca mais terão sede; nem sol nem calma alguma cairá sobre eles,
17 porque o Cordeiro que está no meio do trono os apascentará e lhes servirá de guia para as fontes das águas da vida; e Deus limpará de seus olhos toda lágrima.

A abertura do sétimo selo. Os sete anjos com as sete trombetas. As quatro primeiras trombetas

8 E, havendo aberto o sétimo selo, fez-se silêncio no céu quase por meia hora.
2 E vi os sete anjos que estavam diante de Deus, e foram-lhes dadas sete trombetas.
3 E veio outro anjo e pôs-se junto ao altar, tendo um incensário de ouro; e foi-lhe dado muito incenso, para o pôr com as orações de todos os santos sobre o altar de ouro que está diante do trono.
4 E a fumaça do incenso subiu com as orações dos santos desde a mão do anjo até diante de Deus.
5 E o anjo tomou o incensário, e o encheu do fogo do altar, e o lançou sobre a terra; e houve depois vozes, e trovões, e relâmpagos, e terremotos.
6 E os sete anjos, que tinham as sete trombetas, prepararam-se para tocá-las.
7 E o primeiro anjo tocou a trombeta, e houve saraiva e fogo misturado com sangue, e foram lançados na terra, que foi queimada na sua terça parte; queimou-se a terça parte das árvores, e toda a erva verde foi queimada.
8 E o segundo anjo tocou a trombeta; e foi lançada no mar uma coisa como um grande monte ardendo em fogo, e tornou-se em sangue a terça parte do mar.
9 E morreu a terça parte das criaturas que tinham vida no mar; e perdeu-se a terça parte das naus.

Impías concupiscências.
19 Estes são os que causam divisões, sensuais, que não têm o Espírito.

Exortação e doxologia final

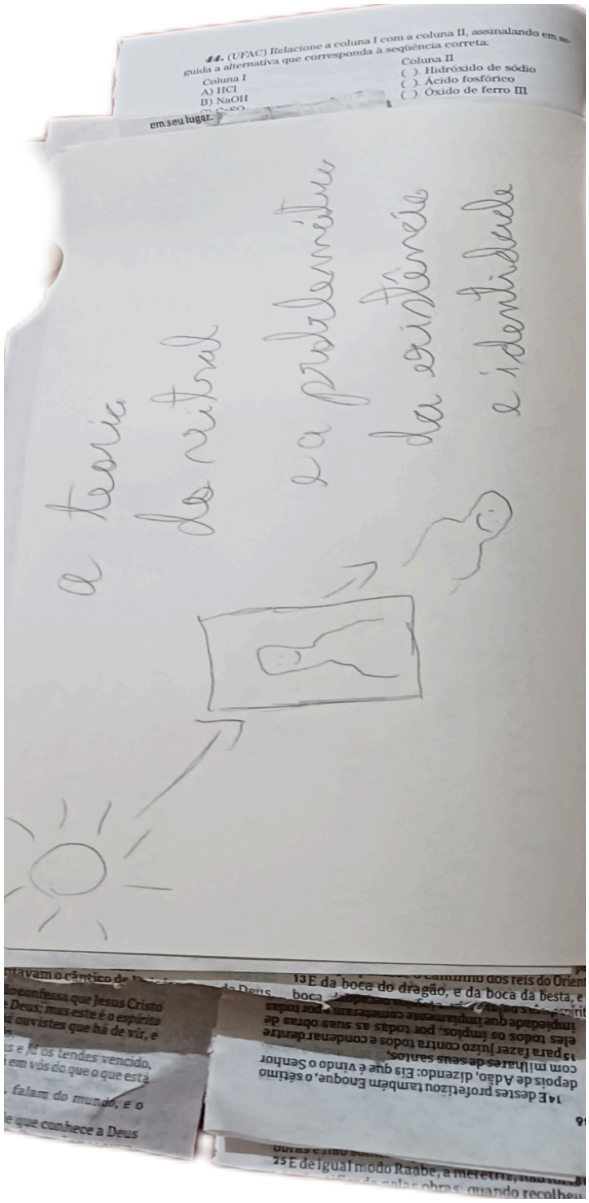
20 Mas vós, amados, edificando-vos a vós mesmos sobre a vossa santíssima fé, orando no Espírito Santo,
21 conservai a vós mesmos no amor de Deus, esperando a misericórdia de nosso Senhor Jesus Cristo, para a vida eterna.
22 E apiedai-vos de alguns que estão duvidosos;
23 e salvai alguns, arrebatando-os do fogo; tende deles misericórdia com temor, aborrecendo até a roupa manchada da carne.
24 Ora, àquele que é poderoso para vos guardar de tropeçar e apresentar-vos irrepreensíveis, com alegria, perante a sua glória,
25 ao único Deus, nosso Salvador, seja dada glória e majestade, domínio e poder, antes de todos os séculos, agora e para todos os séculos. Amém.

mão, e mentiroso. Pois quem não ama a seu irmão, a qual viu, como pode amar a Deus, a quem não viu?
21 E dele temos este mandamento: que quem ama a Deus, ame também seu irmão.

A fé em Jesus e as suas consequências

5 Todo aquele que crê que Jesus é o Cristo é nascido de Deus; e todo aquele que ama ao que o gerou também ama ao que dele é nascido.
2 Nisto conhecemos que amamos os filhos de Deus: quando amamos a Deus e guardamos os seus mandamentos.
3 Porque este é o amor de Deus: que guardemos os seus mandamentos; e os seus mandamentos não são pesados.
4 Porque todo o que é nascido de Deus vence o mundo; e esta é a vitória que vence o mundo: a nossa fé.
5 Quem é aquele que vence o mundo, senão aquele que crê que Jesus é o Filho de Deus?
6 Este é aquele que veio por água e

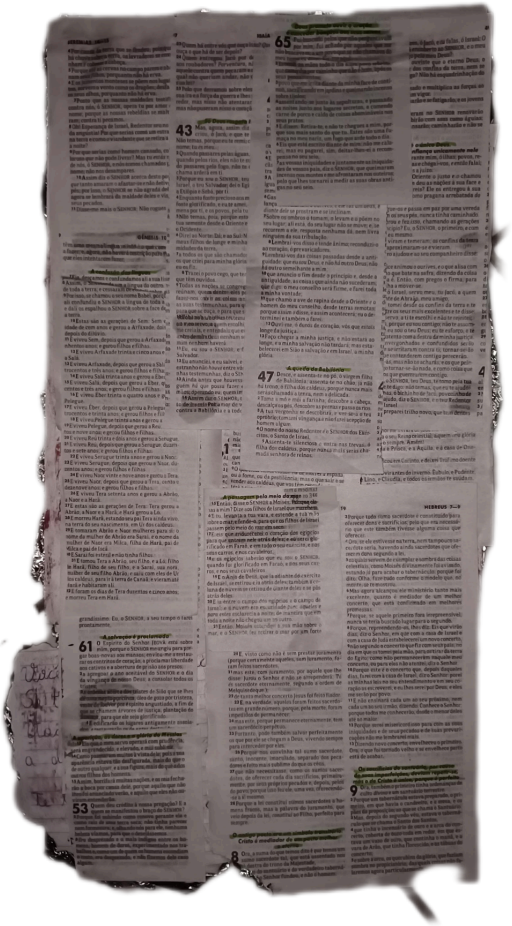
[Esse é especialmente interessante. Um dos maiores que recebi, é uma metamorfose. Algumas partes escritas à mão, páginas de bíblia, páginas de livros químicos e matemáticos e anotações—De longe o mais estranho, tem algo errado sobre esse livro. Segue então o mais interessante—E]



[Na contra-capa diz que o autor é **[REDIGIDO],** o que deve ser uma piada, mas estou sendo minucioso como pediu—A letra parece ser a mesma dos outros documentos, mas as folhas parecem mais novas—E]

Faz um tempo que não responde meus emails, ou ligações, pode pelo menos responder isso? O livro ainda tá longe de estar pronto, você sabe disso né? Desde que começou a trabalhar nisso você sumiu, aliás, **[REDIGIDO]** ainda precisa de você, sabia?

A-3
A tabuleta

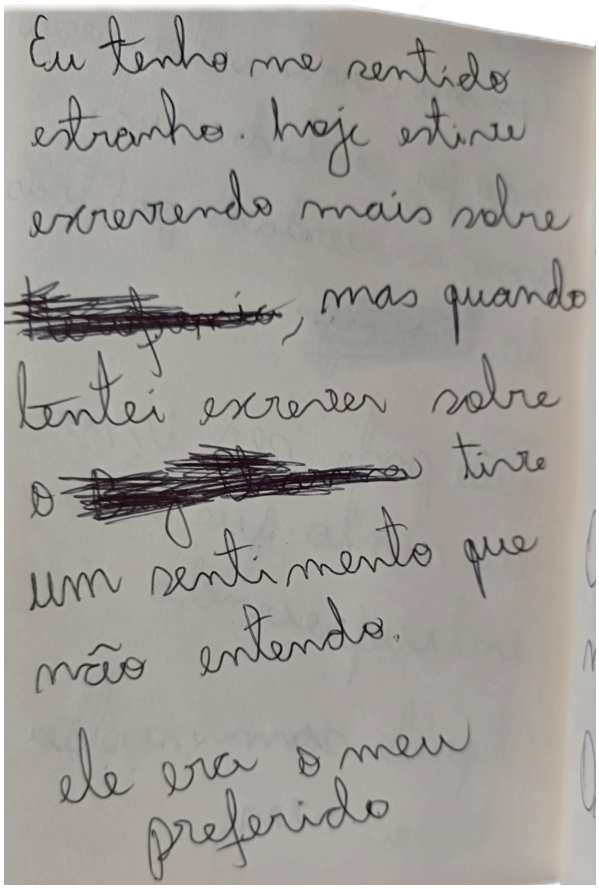


[Energia estranha nessa coisa, parece uma amálgama de várias mídias de uma forma, tem uns 4 materiais formando essa. Parece meio amaldiçoado, em baixo dessas páginas tem uma coisa chamada **[REDIGIDO],** assim como no final, apesar da semelhança, não parece ser o mesmo criador da "bíblia"—E]

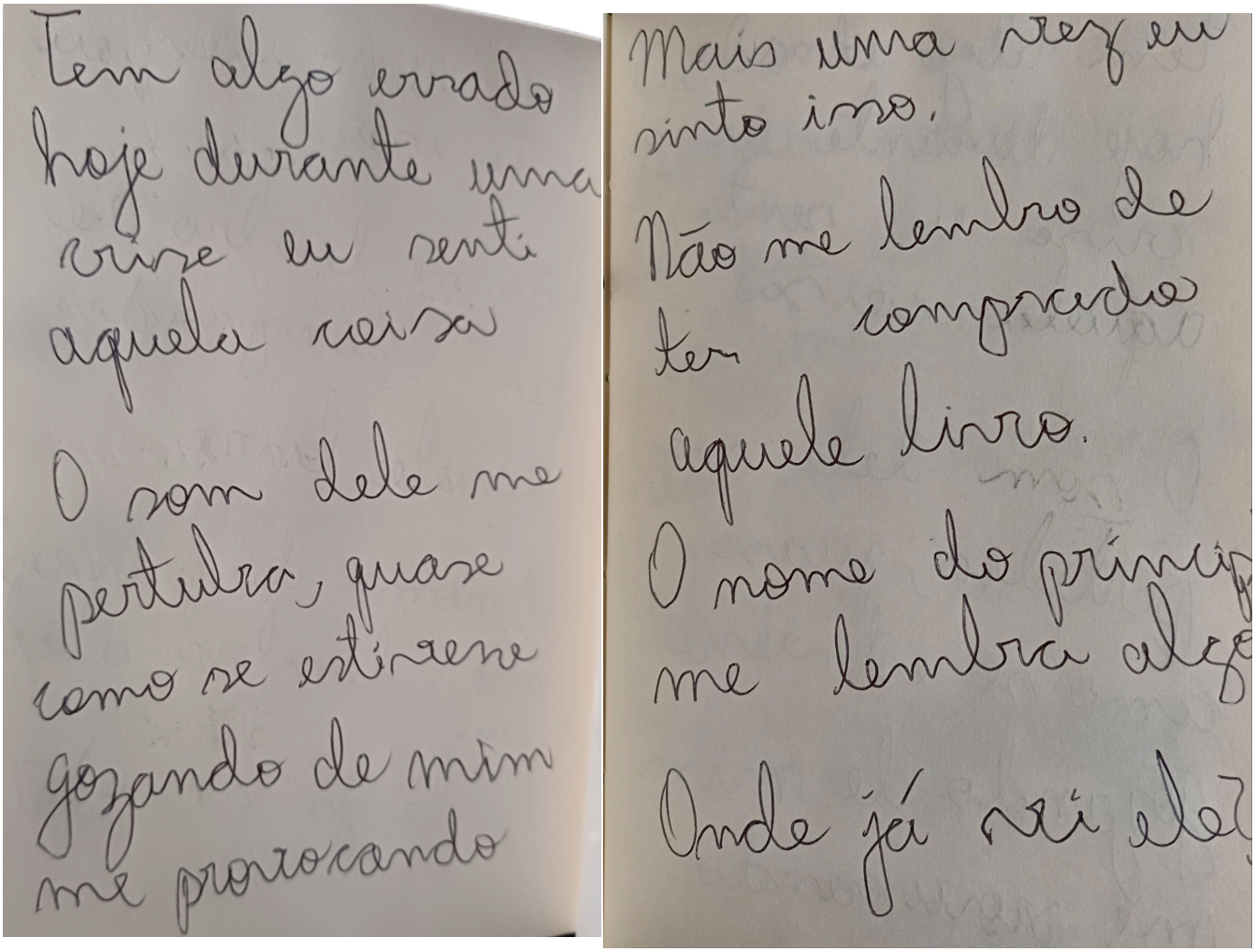
[A parte de trás da tabuleta, parece queimado ou enferrujado, me lembra a máscara dele—E]

A-4
O caderno de bolso

[O que você encontrou? Essas coisas são loucura, elas mal estão conectadas com a realidade. Isso parece a descida do autor em insanidade—As marcas dizem que é de 20XX, então, o mais recente, pouco tempo atrás—E]



[Onde você encontrou o manuscrito do livro? Essas notas parecem ser do autor original—E]



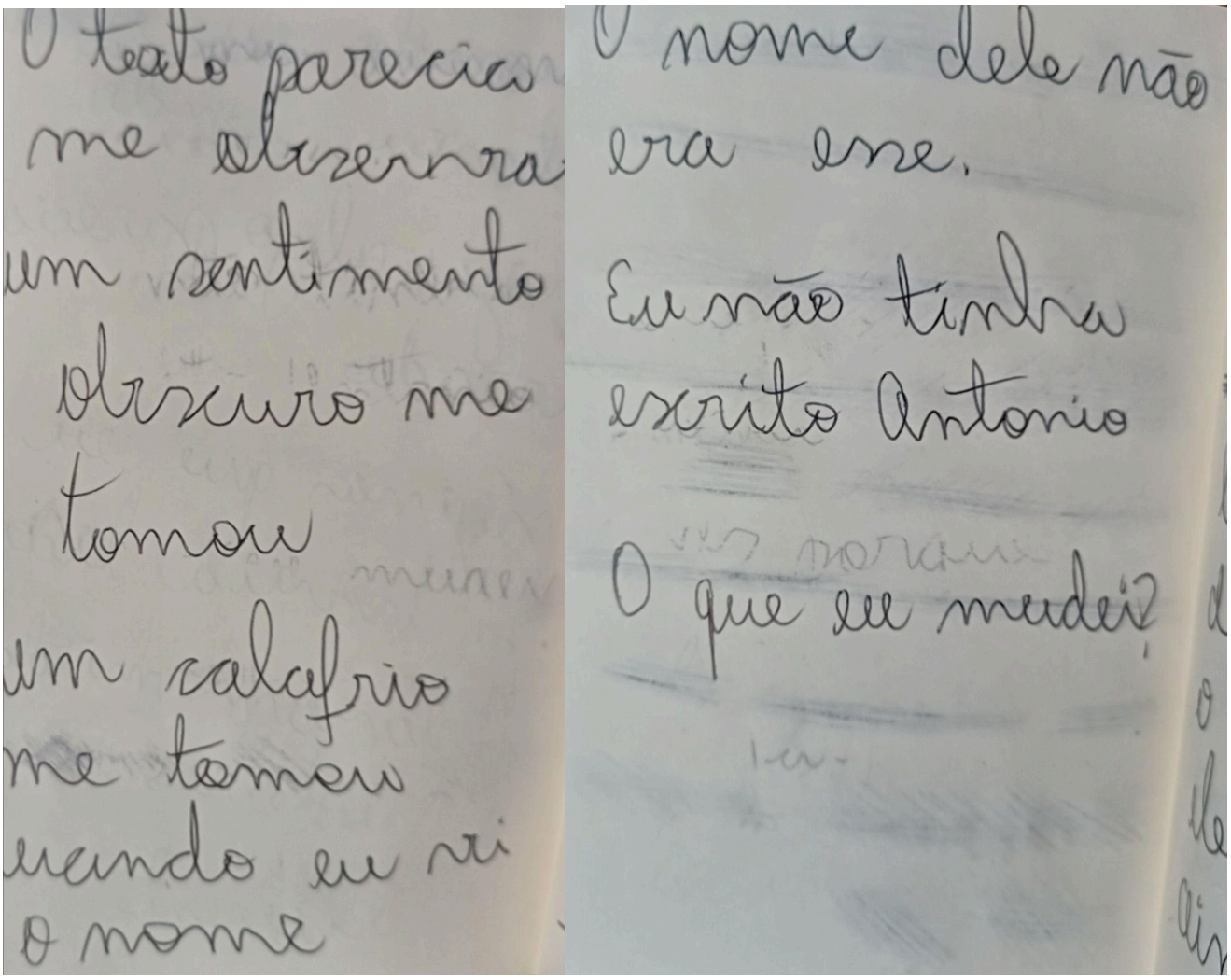
Eu senti que estava
sendo apagado
e que ele estava
lá me vendo
eu estava sumindo
abrindo lugar
para [illegible]

Isso não faz
sentido
é só uma
história, ele
não é real
ele é só um
[illegible]

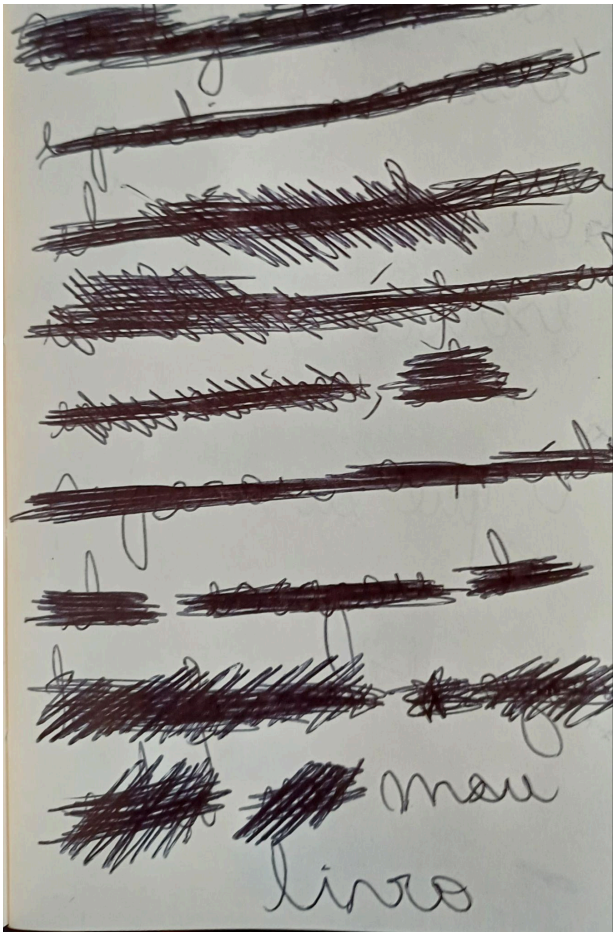
Quando eu ~~estava~~
estava lendo
hoje algo parecia
errado.

páginas que eu
já havia lido
estavam mudadas
a história
diferente

[Assim como em outras partes ele fala sobre **[REDIGIDO]**, talvez seja um fã, mas se não me engano Antonio não é o nome do **[REDIGIDO]**? Lembro de ler quando ainda gostávamos dessas coisas—E]



[Na imagem não fica claro, mas vendo pessoalmente quase consigo ler algumas partes rasuradas, aqui ele parece voltar a citar o **[REDIGIDO] [REDIGIDO],** mas não vejo qual a relação—E]



Eu estou com
medo.

deveria estar
pronto
mas porque
ainda parece
que falta algo
o que mais?

Não faz sentido.
se ele pôde
[redacted]
livro
de [redacted]
o que impede
ele de [redacted]
ainda mais
[redacted]?

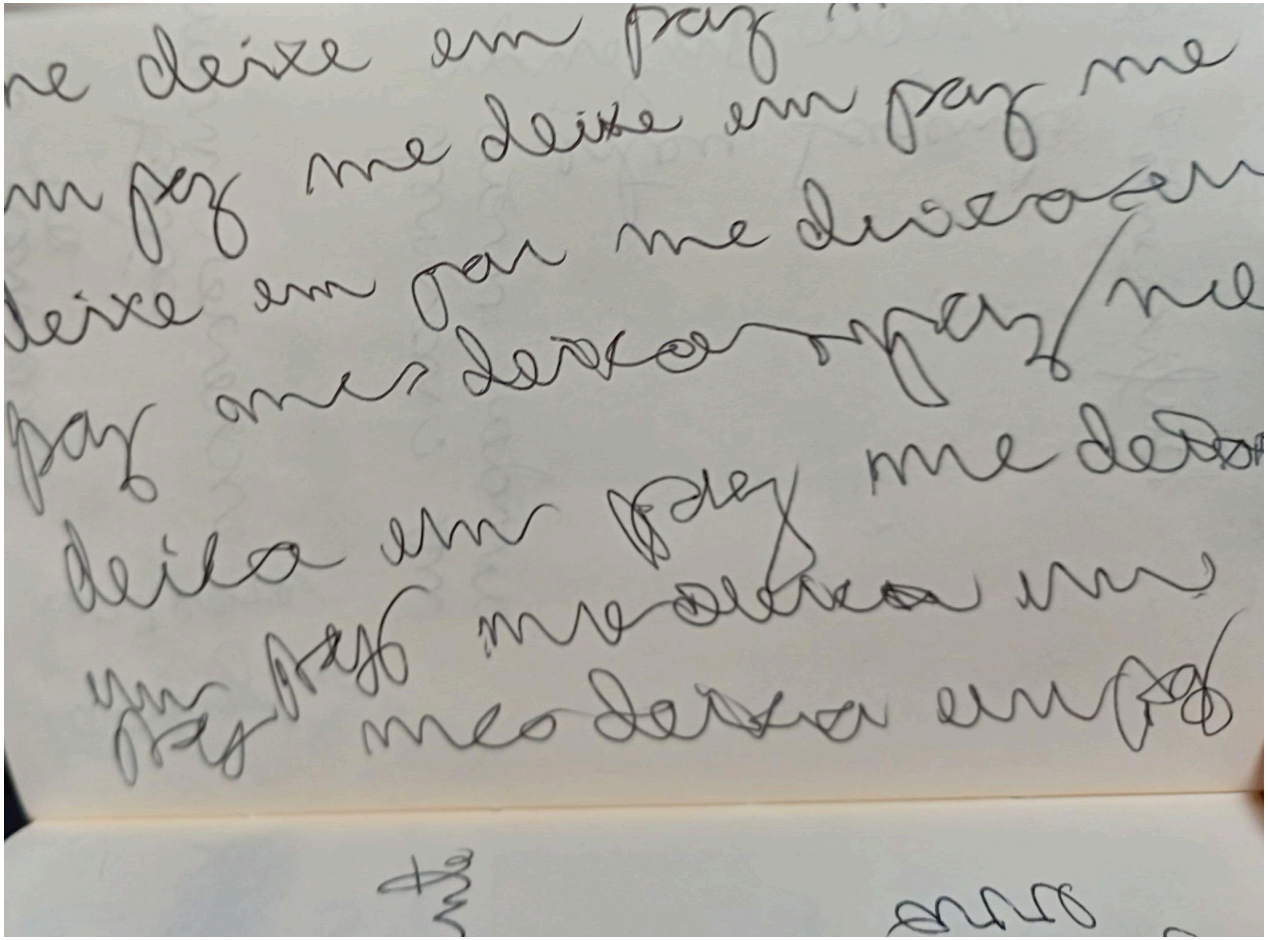
Eu não
suporto mais

A minha mente
está sendo

devorada
por cada
segundo.
me livro
foi um
erro

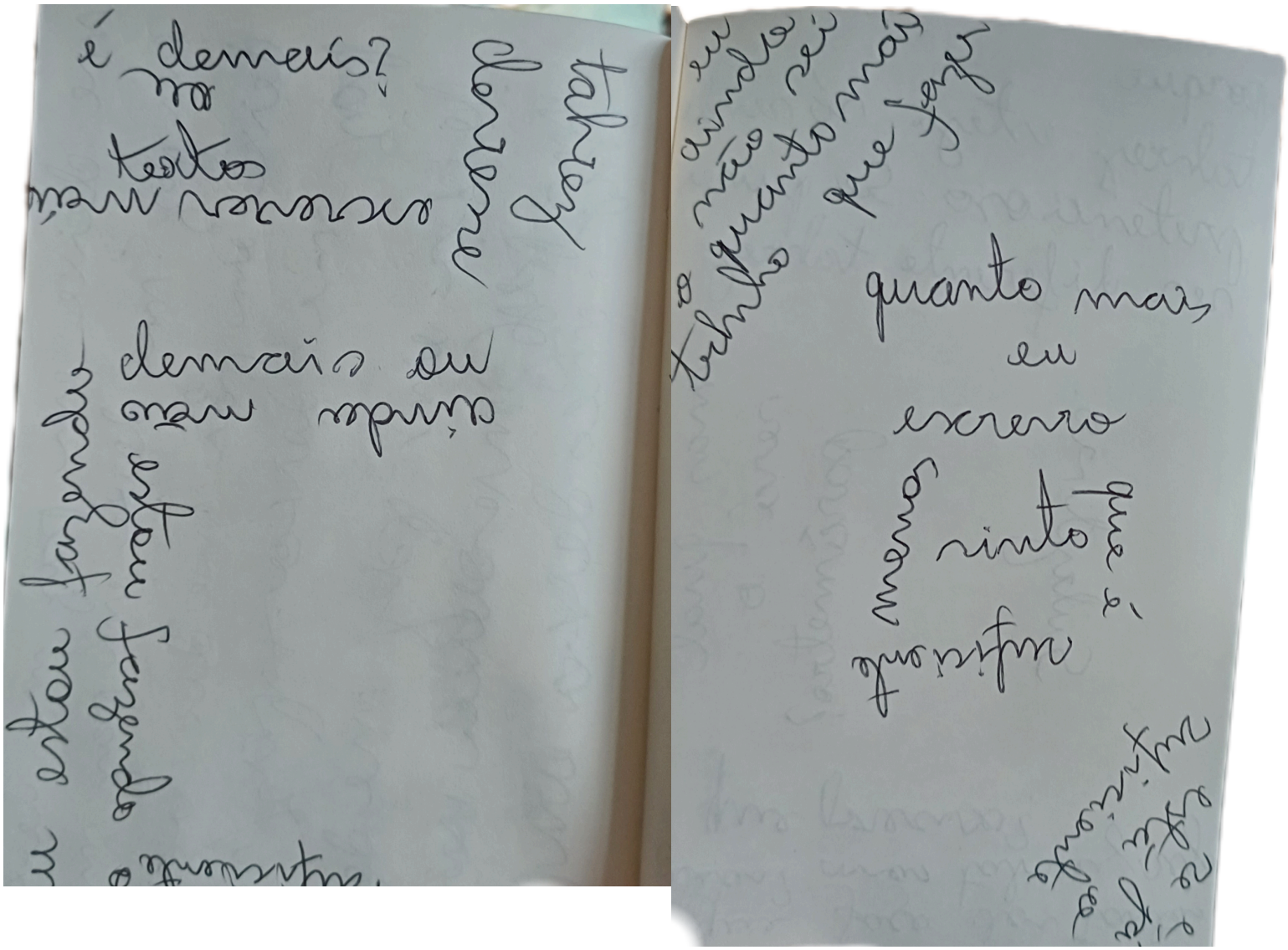
Eu preciso [redacted]

[redacted] primeiro



me deixe em paz
m paz me deixe em paz me
deixe em paz me deixa em
paz me deixa em paz/me
deixa em paz me deixa
em paz me deixa em
paz me deixa em paz

[Que porra é essa? eu estive lendo esse livro por horas, ele continua cada vez mais doente, onde você encontrou essa porra? E esse nome **[REDIGIDO]** é o mesmo que tá no que me mandou, o que você tá fazendo?—E]



porque.
talvez esteja só sendo
pretencioso. Se quiser
ser diferente, talvez

mas qual
será o
parâmetro?

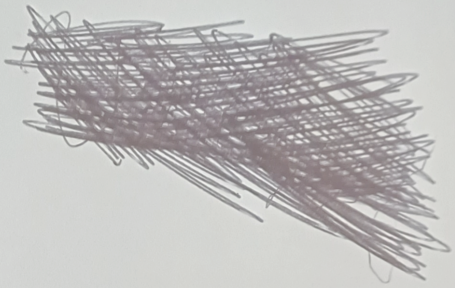
Subjetivo.

Porque faço dar tantas
rodas? mas talvez seja
o que precisa?

de onde sairam

as páginas pretas?

Por favor



me
dese

[Quem é **[REDIGIDO]**?—E]

B-Composições relacionadas

B-1
"Tulpas"

"Tulpas são um conceito esotérico psicológico, um fenômeno não científico relacionado à disposição e transposição de imagem. Tulpas são personagens, personas, criadas pelo indivíduo para um propósito, geralmente tulpas estão relacionadas a traumas e a busca por uma superação, a tulpa mancia é o processo de criação desta persona, inicialmente é um processo de imaginação e interpretação, o indivíduo busca imaginar uma personagem nova em sua mente, como um amigo imaginário. A partir dessa base imaginária o indivíduo então deve buscar a interação, conversas, considerar e imaginar a tulpa como um ser real, qual espaço ocuparia, seu odor, forma e etc.

Com uma tulpa bem consolidada o indivíduo então passa a perder o domínio sobre a tulpa, a tulpa passa a ser uma terceira coisa além do indivíduo e sua imaginação, no entanto deve-se ter cuidado neste nível, uma personalidade fraca o suficiente pode ocasionar na transposição da tulpa sobre o indivíduo.

A tulpa mancia não é recomendada como processo terapêutico, nem de forma casual, requer responsabilidade assim como empenho."

[Que porra é essa? Essa ideia estranha me lembra o que você tem feito, você não está pensando nisso, né? Essa merda me dá um arrepio—E]

B-2
"Origem"

"Eu sei que temos que finalizar **[REDIGIDO],** mas você não tá entendendo, eu achei algo diferente, quase como num sonho isso veio até mim, eu acordei com tudo isso pronto, eu ACHEI isso. A gente não pode só jogar isso fora, você tem que me ajudar a compilar tudo isso, vai ser uma última coisa antes de a gente publicar, dessa vez é sério, só mais isso. O projeto pode esperar mais um pouco, ninguém tá esperando mesmo.

Se você não quiser, beleza, então eu to fora e faço tudo sozinho. Mas eu vou fazer isso, com ou sem você e o resto da equipe, nem que tenha só meu nome."

[Foi assim que você começou a trabalhar nesse livro, eu lembro da conversa, e de como você tava esquisito. Mas por que botar isso no apêndice? Aliás, por que você cortou o nome do **[REDIGIDO]**?—E]

B-3
“Simbolismo e signos”

“Para Vygotsky a importância dos símbolos para o significado não poderiam ser maior, o autor descreve a importância intrínseca entre os signos sociais e a interpretação cognitiva, ainda mais que isso, o simbolismo se mostra essencial para o desenvolvimento da mente e subjetividade do sujeito humano enquanto indivíduo biopsicossocial. Quando analisamos então o comportamento e a individualidade humana devemos levar em contas os símbolos que nos formam, os memes que existem em nossa cognição, isto sendo as imagens e significâncias criadas a partir de um objeto repetidamente apresentado em nosso pensar.

Uma associação dos estudos do comportamento de Vygotsky e Piaget relacionado ao estudo do inconsciente individual de Freud e o inconsciente político social de Guattari e Deleuze nos revela uma nova verdade sobre a formação subjetiva humana. A formação pessoal então poderia ser analisada como a interpretação de fatos sociais e seus signos políticos junto do desenvolvimento inconsciente de símbolos e memes.

A personalidade e subjetividade então seriam pouco mais do que uma ideia. O senso de ser não seria muito mais do que a interpretação social dos fatos que rodeiam um indivíduo, o pertencimento viria a partir dos signos sociais, o simbolismo e a comunicação. A partir desse ponto podemos analisar **o problema da linguagem.**

Se o que forma o indivíduo são símbolos aprendidos e signos de significância, assim como os de linguagem, então a linguagem é um comportamento, se a linguagem é um comportamento então isto significa que ela pode ser modificada e reforçada, porém então, onde teria este comportamento nascido?”

[Esse é um dos grandes, não sei se entendi muito tudo isso, tem certeza que quer manter isso aqui? É meio contraditório, não? Seguindo essa ideia então o **[REDIGIDO]** não seria uma tulpa, mas um meme, não? São dois fatos que se contradizem, além do mais, eu achava que ele era **[REDIGIDO]—**E]

B-4

“Senso de pertencimento e humanidade”

“Uma única verdade é o que nos forma. A verdade que duas verdades opostas não podem existir ao mesmo tempo. Esse senso mínimo de lógica nos leva mais adiante, seguindo essa ideia básica podemos aceitar que a existência é real, isto sendo, tudo que é real existe e tudo que existe é real. Essa é a base para o senso de humanidade e existência.

No entanto, o que ocorreria se imaginássemos que esta não era uma verdade inquestionável?

Bom, uma série de problemas lógicos nasceriam, mas mais do que isso, a existência perderia a importância, ou no mínimo, nosso senso de pertencimento à realidade. Neste caso hipotético em que dois fatos opostos não se anulam, realidade e existência não seriam fatos mútuos, de forma incompreensível para este redator, duas verdades seriam igualmente válidas.

No entanto, esta é apenas uma ginástica mental, que deve de forma alguma ser levada de qualquer maneira acadêmica ou relevante, é apenas uma brincadeira de ‘e se’, veja bem.”

[Isso eu posso entender, pelo menos a parte original, coisas como demônios ou entidades não são reais, mesmo quando estamos falando de **[REDIGIDO]**, né?—E]

B-5
"Memes"

"Apesar da nova significância desta palavra, meme tem sua origem no grego, 'mimema', imitar. Um meme então é uma forma, ideia, comportamento ou um zeitgeist que se espalha através de imitação ou reprodução de pessoa para pessoa, carregando um significado simbólico não intrínseco ao meme. Um meme é uma unidade de carregamento cultural, ou um carregamento de subjetividade, transmitido de forma subjetiva e não literal entre indivíduos. Memes existem apenas na mente e interpretação dos indivíduos que o conhecem, um conceito de auto réplica intermitente e que não pode ser alterado de forma física e nem existe em um meio material.

[Acho que entendo onde você quer chegar com isso, nada disso é uma resposta sobre ele, não é? E ao mesmo tempo todas são, mas não a forma completa.—E]

B-6

“Observação da realidade”

“A realidade quando observada como uma verdade única e imutável te limita a parâmetros triviais como certo, errado, real, falso, fictício, hipotético, porém a verdade se mostra de forma mais subjetiva, a realidade tátil é moldada através de sua observância dela, pode-se entender então que de diversas formas pode-se obter não só uma resposta mas a iluminação em si, de diversas formas pode-se transcender a realidade.

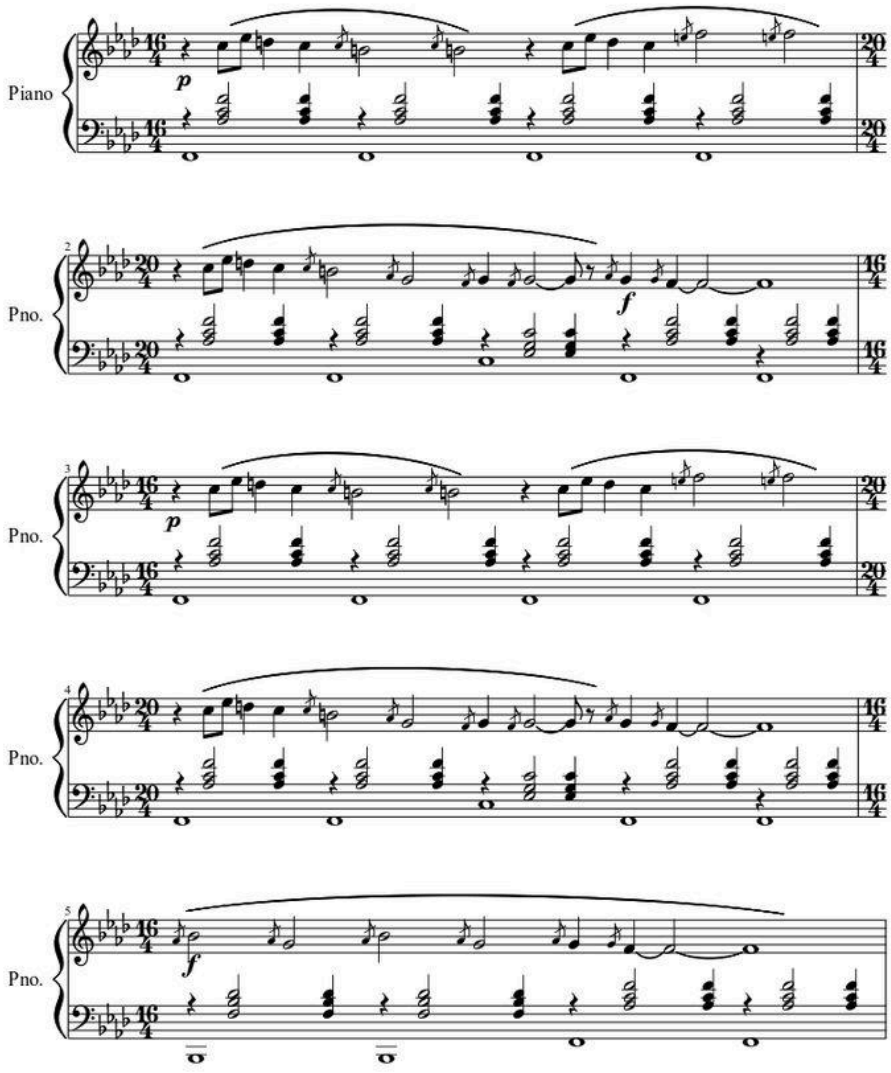
A forma mais usada vem a partir do conhecimento, de fato, porém de qualquer forma pode-se transcender, como por exemplo Ivankov Gasparov, o grande mestre de xadrez encontrou sua transcendência de uma forma diferente, a partir de sua visão numérica e combinatória sobre o xadrez ele começou o processo de transcender, a partir do conhecimento matemático Kasparov transcendeu.

De outra forma Milton NXXXX fez transcender inúmeros outros através de sua proeza artística. A realidade é mais complexa do que uma seleção simples de sims e nãos, há um valor intrínseco na subjetividade da observância individual.”

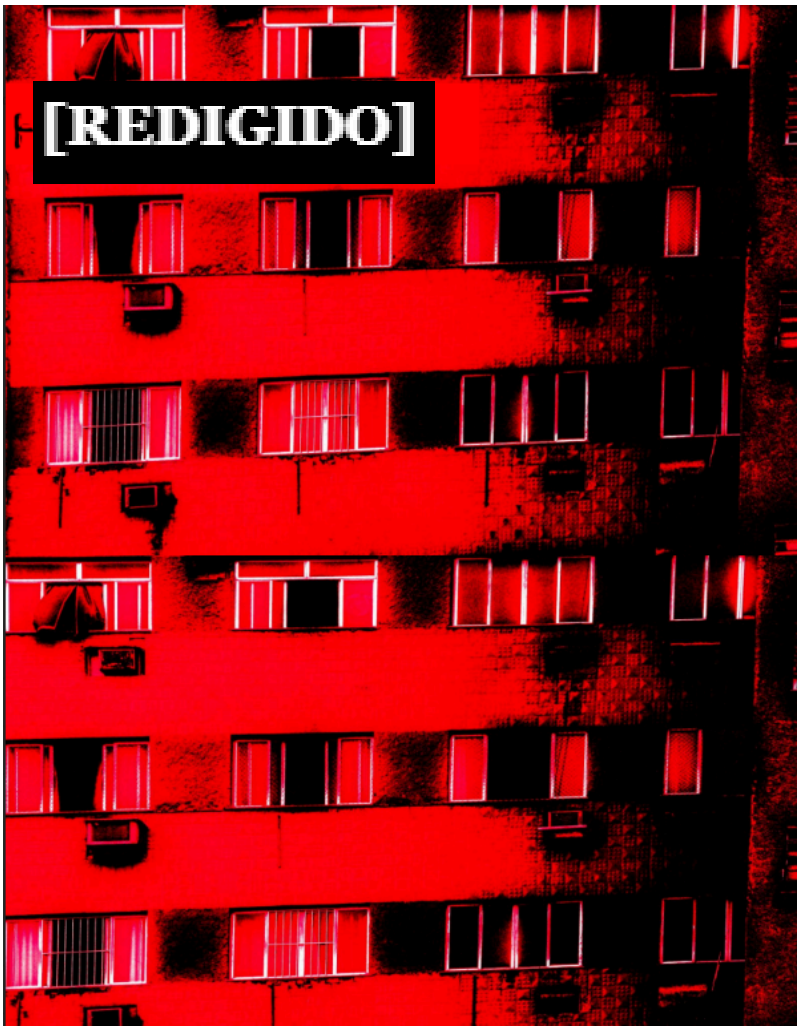
[Que?—E]

C-miscelânea

C-1
Partitura dentro de uma das cópias que recebi

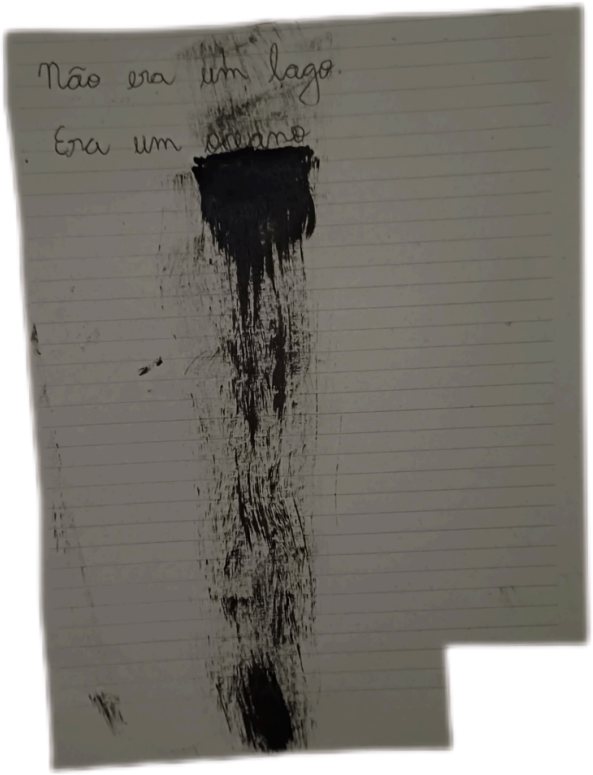


C-2
A primeira edição de **[REDIGIDO]**

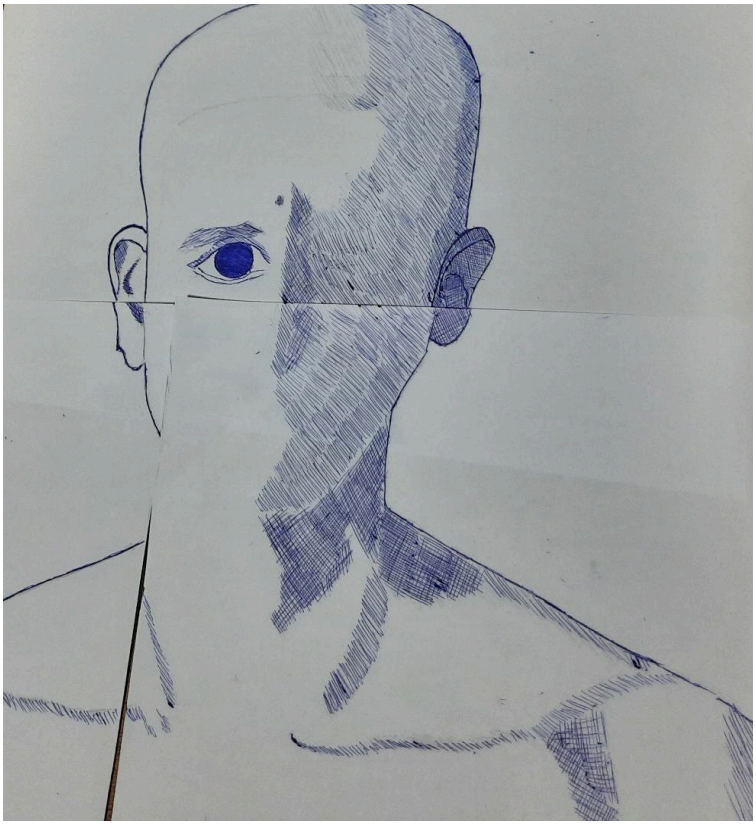


[Eu lembro disso—E]

C-3
[REDIGIDO]



C-4
[REDIGIDO]



[Era você—E]

IGOR

Tive meus olhos abertos

Não deveria ter descido esse buraco.

existência, vida, realidade

medidas que nos separam.

Respostas, sonhos, desejos

Posso lhe mostrar quão fundo esse buraco vai.

Responda a pergunta

Existência não passa de ideias na mente de quem o observa.

Tudo existe dependendo do observador, a interpretação de mentiras um do fato minotauro é sua consolidação.

Verdade é apenas tão real quanto sua interpretação.

Não há apenas uma verdade

A ideia de singularidade te afasta da resposta

Pense na pergunta para encontrar sua resposta

ser a resposta
o paradoxo da pergunta

é o que acaba procurando
o que você tenta fugir

Enquanto for observado pode existir, a percepção constitui o movimento realidade objetiva, como a direção em que uma roda gira, seu pensamento causa observância, observância traz existência. existir é ser observado

Inobservância é inexistência, ser lembrado é imortalidade.

Realidade é uma ideia que vivifica menos do que a ideia de realidade limita-o.

A verdade faz menos bem do que a ideia de verdade faz mal.

Sua existência é menos estável do que pensa.

O MINOTAURO

A OBJETIVIDADE DA REALIDADE, A IDEIA DE QUE APÓS OBSERVADO INICIALMENTE É ABDICADO DO SONHAR

O PRINCIPAL IMPEDIMENTO DA IMORTALIDADE

A OBRIGAÇÃO DE OBSERVÂNCIA PARA EXISTIR

UM LABIRINTO DE REGRAS

Pelo que sua existência se forma?

Me disse por seus atos e consciência.

Me disse que existe.

Em que lugar exatamente?

Em sua cabeça? Nada vejo além de carne.

Sua existência é menos estável do que acredita.

O que comprova a existência de "você"?

Personalidade, memória, consciência

Estes em lugar nenhum existem que não seja o mesmo dos sonhos, imaginação e interpretação.

Você pensa que o impossível não é real, pensa que o imaginário não é real.

Me diz que sua vida é real, suas memórias e personalidade.

Em que lugar esses conceitos existem, senão na imaginação?

Sua existência é tão subjetiva quanto a sua observância.

Elegia

Substantivo composto da pessoa que te amava e te deixou

Súbita realização que os bons dias se foram, e não voltarão

Antítese do fim,
Lembrar até o fim dos amores que já nos deixaram

Em suas memórias pode

O amor que te deixou
A sensação de ser jovem
O beijo que não deu

Você pode viver tudo de novo

Disco/Blues

Substantivo composto de tudo que passou.

retrógrado, cafona, antiquado, extravagante, aquilo que já não é mais;

a capacidade de mudança.

O sonhar

Estado de imortalidade pré existência, o domínio das ideias.

Apenas alcançável com observância nula.

Uma vez observado nunca mais pode-se retornar

O oposto do esquecimento.

Observância

A métrica calculável da existência, fator intrínseco ao ato de existir,

Intervalo inferior na integral da existência,

Primeiro contato com a existência.

PERGUNTA

QUEM É O MISTÉRIO DE QUEM É ELE.

QUEM É O COMPREENDE.

OLHE PARA FRENTE E VEJA

RESPOSTA

ESTÁ NA PERGUNTA

A RESPOSTA DE SER UM MISTÉRIO

MINOTAURO

ETERNA LUTA CONTRA O

O MISTÉRIO DE SER OU NÃO SER,

A TEORIA DE WESLEY

OBSERVÂNCIA=EXISTÊNCIA

COMPREENSÃO=PERMANÊNCIA

IMAGINÁRIO=REAL

IMORTALIDADE=IGOR

$$E=\int_{o}^{i} \frac{\sigma O}{t} \cdot (\Delta t) \cdot (\Delta t) dt$$

$$\lim_{i \to 0} E(t)=\infty$$

EU POSSO TE VER

MULTIFRENIA

INTRODUÇÃO

OS HERÓIS AINDA EXISTEM!

A vida de heroísmo do heroverso segue a todo vapor, novos heróis, vilões e ameaças surgem diariamente, não há tempo a perder!

Multifrenia é um RPG de mesa, um jogo de interpretação de papéis. Multifrenia se passa em um universo de super heróis, para jogar Multifrenia é preciso apenas de amigos! Qual o objetivo desse jogo? A diversão!

Nessa expansão heróica serão encontradas novas armas, ameaças, aliados e mecânicas, assim como mais aprofundamento do universo e suas histórias, explorando o que acontece quando a herofrenia toca o multiverso...

O MULTIVERSO PRECISA DE AJUDA!

Um acidente de proporções colossais ocorreu em 2024, uma figura misteriosa junto do antigo herói Multidimensional tramaram um plano terrível, todos os vilões foram libertados, e com suas forças unidas eles criam uma ferida na realidade, o multiverso é rasgado e começa a sangrar para dentro do heroverso que conhecemos!

O Defensor está morto, empresas caíram, o mundo mudou, os bastiões da justiça estão sendo confrontados e seus valores estão sendo testados, cabe a você agora definir quem é a justiça.

A palavra de ordem

A palavra de ordem de Multifrenia é diversão, tudo deve ser feito com o consentimento de todos para a diversão de todos, o universo de Multifrenia existe apenas pelo amor aos super heróis e RPG, nunca deve-se levar como uma obrigação continuar jogando, Multifrenia é um projeto de amor feito para sua diversão, não aceite desrespeito e nem leve desaforo! Se algo passar seu limite comunique, nunca deve haver problema em reduzir algumas marchas!

Como sempre, a única regra é a diversão, destrua quantas regras e páginas quiser deste livro, ele foi feito para seu uso em **SUA** história, sinta-se livre para usá-lo como desejar! Como sempre, apenas lembre-se

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Multiverso: Um conglomerado de realidades paralelas e coexistentes

CA: Classe de Armadura, ou Invulnerabilidade, o quão difícil é causar dano

Campanha: Uma história completa com uma ou mais sessões

Sessão: Uma jogatina de Multifrenia

Cena: Uma cena dentro da sessão, um combate ou uma fuga, por exemplo

Rodada: Um giro completo dentro do combate pela vez de todos participantes

Turno: A vez de um personagem agir no combate

D20: O dado que deve ser rolado, D seguido pelo número de faces

DT: Dificuldade do teste

O que precisa?

Além de bons amigos que fizemos pelo caminho, para jogar Multifrenia são precisos dados, mesmo que sejam roladores virtuais, Multifrenia usa majoritariamente o dado de 20 faces, o d20, além de alguns dados também é recomendado ter por perto algo para anotar, alguns números podem ir bem alto!

Com papel e caneta em mãos, dados preparados e amigos a caminho, tá na hora de falar sobre

MULTIFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!

O QUE É A MULTIFRENIA?

A multifrenia é um evento catastrófico onde infinitas realidades irão colidir umas com as outras, todos os vilões foram soltos e outros universos estão entrando na realidade, a multifrenia é o caos criado pela ganância humana de sempre querer saber mais. A Multifrenia pode ser o fim de toda realidade como conhecemos.

A multifrenia é um cataclisma como nenhum outro, alguns chamam de o apocalipse moderno, outros têm chamado de retribuição, alguns acreditam que isso é a realidade nivelando o jogo, punindo a humanidade por seu avanço em território proibido.

HEROVERSO

Onde as histórias acontecem

O heroverso é um ecossistema em constante transformação, um mundo em que os melhores podem vir de qualquer berço, onde histórias podem acontecer em qualquer lugar, no universo (ou multiverso) de Multifrenia existe espaço para qualquer tipo de herói ou vilão, neste capítulo o foco será em apresentar um escopo maior esse universo, apresentando o que é novo e o que é mais relevante.

Aliados da realidade

Existem aqueles que lutam pelo caos, mas também existem aqueles que se unem nesses momentos para proteger a realidade que conhecem, em Multifrenia a barreira entre heróis e vilões fica borrada, aliados inesperados surgem em momentos de crise!

BEATRIZ PAIVA (A JUDOCA)

Beatriz Paiva é uma lutadora de judô conhecida mundialmente, duas vezes campeã olímpica, ela luta para proteger o que ama, sua especialização é a sua famosa sequência de derrubadas “O caminho do Dharma”.

COMBUSTÃO

Combustão é um anti-herói com poderes de fogo, mas sua fraqueza é que ele não consegue apagar esse fogo. Combustão constantemente pega fogo, o que torna difícil agradar o público.

VANYA VADVOSKOV

Vanya Vadvoskov, também conhecida como “A Ultranacionalista” é uma mulher russa de meia idade que começou a lutar contra o crime no fim da União Soviética, dizem que quanto mais ela se apaixona por sua falecida Mãe Rússia mais forte ela fica.

PESSOA PREPARO

Levi Dias é uma pessoa que luta contra o crime apenas em dias marcados, poucas vezes Levi foi vista em ação, porém, nas poucas vezes que foi todos tinham certeza que ele estava absolutamente pronto. Levi é uma heroína da Guatemala.

GELADABETH

Elizabeth Greenday é uma super heroína inglesa que cresceu no Brasil, seus poderes consistem na absorção de temperatura e criação e manipulação de gelo, Elizabeth costuma lutar apenas durante o inverno sulista.

GAROTA MORFA

Júlia Cordeiro é uma garota de doze anos que mora no Rio de Janeiro com seus pais, porém à noite ela se transforma na super heroína Garota Morfa. Júlia tem o poder de se transformar em uma criatura semelhante a um troll. A Garota Morfa é uma heroína que atua no Rio de Janeiro

A BONECA

A boneca é um artefato amaldiçoado que criou consciência, seus poderes consistem em adaptação e a capacidade de trocar e repartir seus membros como desejar, sua origem porém é um mistério. A Boneca tem uma origem misteriosa nas Filipinas.

RICK JR.

Rick Burguerberg, ou Rick Jr. é o filho de B4-LU Burguerberg de um universo paralelo ao que conhecemos, nessa realidade Rick Jr. já tem vinte anos e uma atitude punk, seus poderes consistem em uma super regeneração acelerada e muita violência. Rick Jr atua no Ceará, onde nasceu.

JOHN MARSHALL GUN

John é primogênito do Ferrocineísta, ele possui habilidades semelhantes a de seu pai, porém ele as utiliza de outra forma, como seu primo mais novo Marksman, John usa suas habilidades auxiliadas por armas de fogo extremamente poderosas.

HOMEM PATO

O Homem Pato é um super herói meio humano e meio pato que luta capoeira, suas habilidades não são muito impressionantes, porém sua intenção é das melhores! O Homem Pato atua no sudeste brasileiro.

FRANÇUA

Françua é um herói francês que atua no Brasil atualmente, após ter sido atacado por Brainwave Françua decidiu ficar pelas terras verde-amarelo. Françua é um combatente físico que usa uma espada de esgrima e é especializado em contra ataques.

KOJI

Koji é um mercenário japonês que atua no Brasil por ordens do Hamilton, seus poderes consistem na manipulação de barulho, sua condição de surdez torna muito conveniente esse poder.

BAN (NANILSON FAROFA)

Bananilson Farofa é um super mercenário da mesma equipe de Koji, seu super poder consiste na capacidade de se transformar em tigre extremamente poderoso (e sexy). Bananilson é filho de americanos que se apaixonaram pelo Brasil.

SYNDRA

Syndra é a melhor utilizadora de magia do mundo, ficando para atrás apenas do Sr.Tempo e do Houdini, sua magia está relacionada à flora e a manipulação de plantas.

EMANUEL GUN

Emanuel é um membro da família Gun, porém sua genética é considerada falha pela maioria dos membros da família, Emanuel nasceu cego e mudo, além de sua pele ser extremamente sensível. Apesar de sua condição Emanuel não desistiu de seu objetivo de tornar-se um herói, ele se adaptou e aprendeu a usar suas próprias ferramentas para ser um atirador exímio. Emanuel nasceu e atua em Goiás.

JESTER CHAVO

Jester Chavo é o maior herói paraguaio, seu poder consiste em um disparo brutal que pode ser carregado por muito tempo para causar mais estrago ainda. Jester Chavo é conhecido por ter destruído uma cidade inteira de uma vez só.

HOUDINI

Houdini é o maior mago do mundo, sendo muitas vezes equiparado ao próprio Sr.Tempo, sua magia é bruta e caótica, assim como a sua mente. Houdini poderia ser o herói número um se conseguisse manter sua mente focada nisso.

RAYMOND DIAMOND

Raymond Diamond é um herói americano que tem a capacidade de transformar seu corpo em diamante, seu poder é extremamente poderoso e o coloca alto no ranking mundial, muitos dizem que Raymond é o ser mais resistente da Terra.

GORILLA JOE

Joe é um super herói americano com o corpo de um gigante gorila, sua força é gigantesca como seu corpo, sua mente humana também não fica para trás de seu poder físico, Gorilla Joe é um herói completo em todos os sentidos.

SOMBRA DA MEIA NOITE

Sombra da meia noite é um anti-herói que atua no Brasil, seu poder consiste na manipulação de sombras e furtividade avançada. Sombra da meia noite é conhecido por ser extremamente sério e dramático, fazendo com que muitos evitem conversas longas com ele.

REGES

Reges é um super mercenário da empresa Heroes n' Champions, ele competia com o herói "pistoleiro" pelo título de melhor atirador do mundo, porém sua morte veio cedo pelas mãos de Rick Balboa. Reges é um mercenário que atua no sul e sudeste do Brasil.

A INVISÍVEL LÚCIA

Lúcia é uma super vilã que atua no norte do Brasil, seus poderes consistem na capacidade de ficar invisível e habilidades de assassinato e combate corpo a corpo.

SKY

Sky é uma anti-heroína com poderes vampíricos, seus pais eram historiadores e sua mãe foi contaminada com vampirismo durante uma excursão na amazônia enquanto estava grávida. Sky tem todos os poderes clássicos de um vampiro, tornando ela uma combatente versátil, ela é a líder e vocalista do grupo e banda “As Aberrações”.

ZUMBI JACÓ

Zumbi Jacó é um homem morto vivo de mais de dois metros de altura, ele era um homem estudioso sobre magia, porém sua morte veio cedo durante um ataque de super vilões em sua cidade, fazendo com que ele em um ato de desespero criasse essa magia. Zumbi Jacó faz parte da banda e grupo “As Aberrações”, tocando bateria.

A DEVORADA

A devorada é uma mulher com um segredo, seu nome é desconhecido, assim como sua origem, o que todos sabem é apenas seu poder de se transformar em um gigante lobisomem com fome infinita. A devorada faz parte do grupo “As Aberrações”, tocando baixo.

MIA MÚMIA

Mia ou MúMia é uma anti-heroína egípcia que faz parte do grupo “As Aberrações” tocando guitarra. Mia pode se transformar em uma múmia quando realiza seu feitiço, como múmia ela tem capacidades mágicas mais afloradas e um poder físico muito mais aguçado.

UBER MANTCH

Uber Mantch é o herói mais poderoso da Alemanha, seu poder consiste na preservação de energia cinética, o que o possibilita a causar danos absurdos com movimentos simples.

OBSIDIANO

Obsidiano é um homem feito de rocha extremamente resistente, sua resiliência é comparável a de Raymond Diamond, porém além de sua grande invulnerabilidade não há muitas qualidades para o vilão. O Obsidiano é um anti-vilão do Quênia.

KIM SUN WOO

Kim é um anti-herói da Coreia Popular, também conhecido como “aberração de dano” , seu poder consiste na absorção de dano e na preservação de atrito.

TELEPATA ANNABETH

Annabeth é uma mulher espanhola que possui poderes de telepatia e comunicação, sua especialização é na prestação de serviços de apoio à distância. Annabeth é uma heroína brasileira que nasceu na Inglaterra.

RANKING DOS MAIS PODEROSOS

SEGUNDO COMBO

1- SR.TEMPO
2- COMBO
3- JESTER CHAVO
4- MONTE CARLO
5- EL TORO
6- HOUDINI
7- JOHN MARSHALL GUN
8- FERROCINEÍSTA
9- RAYMOND DIAMOND
10- MARK WEBBER

INIMIGOS DA REALIDADE

Os inimigos da realidade são todos aqueles que por alguma razão apoiam a multifrenia e o impacto entre realidades, estes são os inimigos que ferem a realidade e desejam que o multiverso se misture por completo. Nem todos são necessariamente maus, toda história possui dois lados...

MULHER MATÉRIA

A Mulher Matéria é uma super heroína que tem a capacidade de ver e reinterpretar a matéria, ela pode transformar objetos inanimados em outras coisas de mesma massa, em sua visão não há diferença entre seres e sua matéria, em seus olhos não existe vida e nem morte, apenas matéria. A Mulher Matéria alega ter nascido na Guiana Francesa.

AFILIADO DA OVELHA

O Afiliado da ovelha é um sábio africano que vaga pela realidade em busca de iluminação, para ele a realidade é apenas um estágio de transição de algo muito maior do que a vida, ele defende a união multiversal como uma forma de transcender.

A EXISTENCIALISTA

Elizeveta Pavlov é uma ocultista da república Tcheca, suas habilidades envolvem a transição da matéria e a manipulação da existência, em seus olhos a existência é como uma série de nós que devem ser desfeitos por suas mãos, ela defende a multifrenia enxergando como o caminho natural da existência.

CADERNISTA JUSSARA

Jussara é uma artista e heroína brasileira, sua capacidade de trazer sua arte à vida se mostrou útil para lutar contra o crime desde sua adolescência. Jussara defende a multifrenia como a maior expressão artística da realidade. Jussara é uma heroína que atua no centro-oeste brasileiro.

O GROTESCO IMPRESSIONISTA

O Grotesco é um homem com a capacidade de adaptação e fagocitose avançado, para o vilão a multifrenia é como sua vida, a adaptação do ecossistema de forma natural.

O PANELA

O Panela é um dos membros do Monte dos Mil, sua origem trágica fez com que ele viva em agonia dentro de uma panela gigante com duas pernas, sua dor é infinita. O Panela só se mantém vivo através de pactos com o Diabo, para ele a multifrenia pode ser uma forma de recuperar seu corpo. O panela é um anti-herói austriaco que atua no Brasil.

O TELACINEISTA

O que Tudo Vê ou TV é um residente da Ultraferrovia, ele é um dos neuromaníacos mais famosos, com suas streams de combates reais e chips de memórias ele criou um real mercado ao redor de grandes tragédias e o vício de adrenalina. Para o vilão a multifrenia vai ser o evento mais extraordinário a ser filmado na história. O TV é um vilão brasileiro da Ultraferrovia.

VASH FATE

Vash era um homem de sorte, até que o jogo virou contra ele. Vash era viciado em adrenalina e testar sua sorte, porém após se injetar com a herofedrina premium Vash tornou-se imortal e a vida tornou-se a prisão mais terrível possível, para ele a multifrenia é uma fuga desse destino. Vash é um vilão do sudeste brasileiro.

O BERSERKER

O Berserker faz parte do bando do Panteão, para ele a multifrenia é uma oportunidade de testar sua força contra os mais fortes de todas as realidades, ele deseja testar até onde sua fúria pode levá-lo em comparação aos outros mundos. O Berserker é um vilão noruguês.

A VALQUÍRIA

A Valquíria faz parte do bando do Panteão e deseja acompanhar seus camaradas na batalha entre realidades da multifrenia. A Valquíria possui asas poderosas e um vasto conhecimento de combate corpo a corpo. A Valquíria é uma anti-heroína do México.

PEQUENA MARIA E GRANDE JOÃO

João e Maria são irmãos com poderes de alterar seus tamanhos como o nome sugere, eles são viciados em batalhas até a morte e acham que a multifrenia vai ser a maior arena da história. João e Maria são vilões da Argentina.

TARÂNTULA MATIA

Matia é um super herói chileno que usa seus poderes de veneno para combater o crime, ele acredita que a multifrenia pode trazer o fim da super vilania.

GAOLANG YāNG

Gaolang é super herói tailandes que deseja descobrir a origem da origem meta humana, seus poderes de borracha serão testados ao longo da multifrenia, onde ele acredita que pode achar respostas

ESTRANHOFRENIA

O que rolou?

Além dos defensores e inimigos da realidade existem aqueles que simplesmente nasceram desse vácuo de existência, versões paralelas bizarras de personagens já conhecidos, criaturas de caos puro que assumem formas extremamente distorcidas do normal. Nessa multifrenia acontecem distorções bizarras na realidade que resulta em inúmeras bizarrices.

MONTE CARLOS

Essa versão bizarra do original herói Monte Carlo é um mamute que usa um grande tacape como arma, ele surge a partir da concepção e leitura errada do nome do super herói.

PISTOLEIRO FANTASMA

Essa variante é o espírito do antigo mercenário e herói Pistoleiro. Pistoleiro é morto por Big Pharma na linha do tempo original, essa variante segue desse ponto canônico. Assim como sua versão viva, o pistoleiro fantasma é um mercenário brasileiro.

SÉLIA E AS SEREIAS

Essa é uma variação da banda “As Aberrações”, neste universo todos são sereias e formam uma banda de glam rock em vez de punk pós-moderno. Sélia e as sereias são vilãs do norte do Brasil.

KRAKATOA

Essa versão do rei das explosões não morreu na sua última explosão, desde então ele volta a ativa e decide mostrar a todos quem ainda é o rei das explosões. O rei das explosões é um vilão do nordeste brasileiro.

YURI WESLEY JOHNSON

Essa variação é um primo do Demitrius Wesley Johnson, ele existia na linha do tempo original mas foi descanonizado em uma luta contra o Afiliado da ovelha. Assim como seu primo, Yuri é nascido e criado no sudeste brasileiro.

A PERFEITA TRANSICIONISTA

Essa é uma versão paralela do Grotesco Impressionista, neste universo ele é uma mulher e seu poder de adaptação tornou-se o de copiar a forma de outros seres vivos, assim como sua contraparte, a perfeita transicionista é de um laboratório brasileiro.

ARTICULADO

Nesta versão o vilão nunca morreu pelas mãos do Homijo e se reformou como um herói, passando a lutar ao lado de Rick Balboa contra o crime e o capitalismo. O Articulado é um vilão brasileiro.

EVENTOS CANÔNICOS

Eventos canônicos são aqueles que podem ser usados como ponto de partida para sessões futuras que a mesa desejar, ou apenas um referencial de ideias do heroverso. Nada neste livro deve ser levado ao pé da letra ou como cravado em pedra, estes são apenas alguns casos interessantes que podem ser usados ou não em suas histórias.

Multidimensional começa a multifrenia

Neste evento canônico, o antigo herói Multidimensional volta à vida de forma misteriosa e junto de uma figura misteriosa rasgam a realidade, começando a multifrenia. Neste evento, Homijo mata o vilão Articulado, Victor Aberração e Contorcionista Vitória.

Mark Webber destrói a Ultraferrovia

Neste evento canônico o herói Mark Webber finalmente encontra o vilão Roberto, eles se encontram na Ultraferrovia, Roberto estava energizado com a matriz de energia da Ultraferrovia e fere fatalmente Mark Webber, Mark cai em um caldeirão de herogumelos e entra em herofrenia, seus poderes saem de controle e ele começa a levitar a Ultraferrovia. A luta sai de controle e outros heróis são acionados, o Ferrocineista começa a segurar a Ultraferrovia impedindo-a de ir mais distante do chão do que já estava, Combo, Monte Carlo, Homijo, Rick Balboa e Roberto se unem para derrotar Mark. Mark é derrotado assim como Roberto, o Maquinista prende Roberto como a nova matriz energética da Ultraferrovia como vingança por ele ter matado B4-LU.

Sr.Tempo envia heróis de volta no tempo

Este evento se passa logo depois de Mark Webber destruir a Ultraferrovia, Sr.Tempo cria um plano para enviar heróis de volta no tempo para impedir que a multifrenia aconteça, ele convoca todos heróis presentes no momento, Homijo, Rick Balboa, Alex, Kazuki e Marco Aurélio.

Hamilton expõe crimes

Neste Evento canônico Hamilton arma um plano para incriminar o CEO da empresa Heroes n' Champions, ele usa o senador Antonio Victor Delacruz (AKA Big Pharma) para expor crimes e fraudes de diversos heróis da empresa. Em seguida uma equipe composta por Big Pharma, Koji, O Telacineista, Bananilson Farofa, Demitrius Wesley Johnson e o Panela vão para o esconderijo do CEO, lá eles enfrentam e matam o CEO, porém John Marshall Gun descobre que foi um trabalho do Hamilton e Bananilson Farofa é morto.

HERMANOFRENIA

O que acontece no mundo de Multifrenia fora do Brasil? Este curto capítulo explora isso!

Apesar do Brasil ser o país com o maior número de meta-humanos, ele não é o único, e menos ainda o único com potências mundiais, a américa latina é conhecida como a maior potência global, o Brasil traz bastante deste mérito, mas não é o único que faz por onde, podemos explorar as peculiaridades do Paraguai e Jester Chavo por exemplo, um herói tão poderoso que foi pedido para se aposentar de missões menores, Nuevo Mundo, sua empresa responsável, tem muito orgulho de sua posição no ranking mundial dos heróis. Outro caso é o argentino El Toro, com sua posição no segundo lugar no ranking atual dos heróis, ele é uma estrela em constante ascensão, mas o que tudo isso quer dizer? Que não devemos nos limitar a apenas um lugar ou personagens! O mundo é um lugar muito grande e as opções são infinitas, seja no Brasil com nossos heróis, seja no Uruguai com nossos hermanos ou na Tailândia com nosso Gaolang, Multifrenia é para todos de toda forma, o heroísmo existe por todo o planeta!

Empresas Hermanas

ATLAS ARGENTINA

Sempre a um passo de você

A Atlas possui 14 polos ao redor do mundo para atender qualquer super necessidade que possa surgir, alguns chamam isso de monopólio, eles chamam de marketing. A Atlas Argentina é um dos polos mais bem sucedidos da Atlas, contando com a presença de inúmeros heróis famosos, mas especialmente do El Toro

Nuevo Mundo

Amor y conciencia

Nuevo Mundo é uma empresa nova no jogo mundial, criando seu nome especialmente através do mundialmente temido Jester Chavo. Nuevo Mundo vem crescendo a cada ano trazendo novas oportunidades para os meta-humanos latino americanos

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ESTUDOS DE CAMPO DO JOHN MARSHALL GUN

A NOVIDADE CHEGOU!

Com os inéditos estudos de campo do John Marshall Gun nós trouxemos habilidades e super poderes inéditos!

Aqui ficam os novos super poderes e habilidades de Multifrenia.

DEVORAR:

Você é capaz de devorar inimigos usando poder+utilização de poder, causando 3d12+10 de dano e recuperando 3d10 de vida.

Em níveis mais altos seu dano se torna 2d20+20 e você recupera 3d12+5 de vida

CONFUSÃO MENTAL:

Você usa sua telepatia para confundir a mente de até 2 alvos, os alvos rolam um teste de resistência para anular usando intelecto com conhecimento, se fracassarem eles perdem a ação

Em níveis mais altos sua DT sobe em 5 e a quantidade de alvos sobe em 1

CANALIZAR FÚRIA:

Você possui um temperamento furioso e super expandido, conforme a luta avança mais furioso você se torna, a partir da quinta rodada você entra em fúria e passa a causar +5d de dano e seu crítico melhora em 1, mas corre o risco de atacar um aliado

HORA DO TRABALHO:

Você luta reservando parte da sua força, durante as primeiras 10 rodadas você tem -5 de acerto e 3d de dano, mas após essas rodadas você entra em overtime, recebendo todos seu bônus de volta ao normal e passando a causar +8d de dano

ECO:

Você tem o poder de replicar os impactos que um alvo sofrer, uma vez a cada 4 rodadas você pode causar o dano que um alvo levou uma segunda vez

Em níveis mais altos você pode usar seu poder em dois alvos

DESTRUIDOR DE SONHOS:

Você recebe um ataque especial chamado “aleijar”, este ataque causa +3d de dano contra membros de locomoção de seus alvos

OLHO AFIADO:

Você recebe metade da desvantagem por mirar na cabeça de um alvo

ATAQUES VERSÁTEIS:

Você tem o poder de alterar o tipo de dano que suas armas causam, além de mudar o tipo de dano você pode aumentar o dano que causa em 2d10 uma vez a cada 2 rodadas

Em níveis mais altos você aumenta seu dano em 3d10

ATACANTE DESGRAÇADO:

Você pode gastar uma rodada analisando um alvo, após essa rodada você passa a anular a rigidez do alvo a um máximo de 15 pontos

DISRUPTURA:

Você consegue causar danos psíquicos em alvos usando seu super poder, seu dano causa 3d12+utilização de poder

Em níveis mais altos seu dano aumenta para 4d12 e o alvo rola um teste de resistência com intelecto e atletismo, se falhar ele fica atordoado, perdendo a reação

VANTAGEM TERRITORIAL:

Quando você está mirando em um alvo abaixo de você, você causa +3d de dano.

CONTROLE SANGUÍNEO:

Você é capaz de controlar seu sangue, podendo gastar 10 de vida para causar +1d de dano, você pode gastar quantos pontos de vida desejar para receber o bônus equivalente

Em níveis mais altos você pode gastar 2 rodadas para reabsorver seu sangue, curando todo dano auto infligido

MATA-DEMÔNIOS:

Você se torna capaz de realizar o ataque nomeado “mata demônios”, esse ataque causa o dobro de dano mas só pode ser usado quando você estiver com 10 ou menos de pontos de vida

ATACANTE RESGUARDADO:

Quando você está com todos seus pontos de vida você causa +4d de dano

BOLSOS FUNDOS:

Você tem a capacidade de esconder suas armas no equivalente de 6 de peso

PROTETOR DA PAZ:

Você recebe mais uma ação quando estiver protegendo civis

IMPROVISIONISTA PROFISSIONAL:

Você consegue criar armas usando o ambiente a sua volta, você gasta uma rodada criando a arma e não pode criar armas de fogo

BALAS FURIOSAS:

Você pode criar uma munição especial que causa +3d de dano, essa munição dura 3 rodadas e custa 100 mil para fazer

COPIADOR:

Você tem o poder de copiar poderes, seu poder copiado dura 3 rodadas e pode ser copiado mais de uma vez, este poder só pode ser usado uma vez por sessão

SOFRIMENTO ACÍDICO:

Seu sangue é ácido, para cada dano sofrido seu atacante leva 2d10+5 de dano ácido

Em níveis mais altos seu dano sobe para 2d12+8

COMPROMETIMENTO COM A JUSTIÇA:

Como uma ação extra você pode atirar-se para salvar um aliado, você recebe o dobro de dano que ele levaria, essa ação pode ser feita até 3 vezes na mesma rodada

MURALHA VIVA:

Você ganha a ação “proteger”, esta ação faz com que você não possa se mover e nem reagir, porém todos aliados que estiverem atrás de você recebem +2 de rigidez e 1 CA para cada ponto de imortalidade que você tiver.

ARMA NATURAL:

Seu corpo possui armas naturais como garras ou espinhos, essas armas causam 3d12+poder de dano e possuem 2 espaços de modificação, seu ataque é rolado com poder+utilização de poder

Em níveis mais altos essas armas recebem mais um espaço de modificação e 2d de dano

SUPER PERSPECTIVA:

Você tem sua força conforme enxerga seus alvos, quanto menores eles forem na sua visão mais forte você é, você pode causar o ataque de esmagar causando 1d20+5 para cada 5m entre você e o alvo, sua distância máxima é 30+percepção

IRRADIAÇÃO:

Você controla a radiação e é capaz de disparar rajadas de radiação que causam 3d10 de dano, o alvo rola um teste de resistência com imortalidade e atletismo, se falhar ele vomita, perdendo o turno

Grimórios do Houdini

O Houdini abriu para você sua coleção de grimórios! É melhor aproveitar!

Aqui você aprende a criar e usar magias em Multifrenia.

CRIANDO MAGIAS

Uma experiência mágica

A magia no universo de Multifrenia vem de forma misteriosa e muito estudada pelos seus usuários, a maior parte dos magos entendem a magia como conturbações naturais na realidade, caminhos que a realidade da a volta, os magos mais poderoso como Sr.Tempo ou Houdini podem ver essas anomalias como veem a vida. A magia pode ser extremamente poderosa, mas é instável, existe um custo em utilizar essas anomalias da realidade, uma sobrecarga mágica pode trazer consequências adversas.

Mas como podemos usar esses feitiços? Da mesma forma que os super poderes!

Efeito mágico:

Para cada efeito mágico da sua magia adicione um no risco de sobrecarga mágica, cada efeito pode ser adquirido mais de uma vez.

Curar 20 de vida

Causar 2d20 de dano

Conceder +1 CA

Curar efeitos

Causar dano elemental de 1d10 por 3 rodada

Causar efeitos

Utilização:

Uma ação padrão: Não afeta o risco

Uma reação: Aumenta o risco em 2

Uma rodada completa: Reduz o risco em 2

Modificador:

Pode aumentar ou diminuir o risco de uma sobrecarga mágica!

Explosivo: Diminui o risco em 4, mas se houver uma sobrecarga todos recebem 210 de dano

Caótico: Diminui o risco em 2, mas se houver uma sobrecarga todos trocam de fichas com a pessoa ao lado

Medida de segurança: Aumenta o risco em 6, mas se houver uma sobrecarga nada acontece além do usuário perder a magia

Continuidade: Aumenta o risco em 3, porém mesmo com uma sobrecarga mágica o usuário ainda pode continuar usando magia

Sobrecarga mágica:

A utilização de magia é uma técnica perigosa e instável, eventualmente uma sobrecarga mágica pode ocorrer, causando um efeito adverso e deixando o usuário sem magia, toda vez que um mago for usar magia ele deve rolar 2d6 e somar seus bônus de risco, se a soma der 13 ou mais uma sobrecarga mágica ocorre.

Quando uma sobrecarga mágica acontece o personagem que a causou rola um d10 e um dos seguintes efeitos ocorre com todos no combate:

Ratofrenia: Todos que falharem um teste de poder com utilização de poder DT 20 são transformados em ratos por 2 rodadas, perdendo todas ações menos a de movimento

Explosão mágica: Todos que fizerem uma ação padrão na rodada levam 50 de dano

Zerinho ou um: Todos jogam uma rodada de "zerinho ou um", quem sair primeiro leva 100 de dano

Troca-Troca: Todos trocam de arma com a pessoa ao lado

Estátua: Todos que se moverem levam 50 de dano

Jackpot: Uma pessoa do combate passa a causar +5d de dano por 3 rodadas

Tormenta mágica: Um furacão mágico entra no combate e passa 3 rodadas vagando, quem terminar uma rodada dentro dele recebe 100 de dano

Pula pirata: Todos trocam de posição e aparecem a 2d10 metros de altura

Vida boa: Todos rolam 1d20, quem tirar o menor resultado cura 50 de vida

Gravidade mágica: Ninguém pode usar habilidades na rodada

Magias

Use com cuidado!

MORTEFRENIA:

Você escolhe uma porcentagem de chance de matar um alvo instantaneamente, porém essa porcentagem vai ser dobrada para matar a si mesmo, essa magia vai causar uma sobrecarga explosiva logo em seguida

MANIPULAR REALIDADE:

Você pode rerolar até 3 dados de qualquer alvo, essa magia pode ser usada como reação e tem risco +3 de sobrecarga mágica

CONCEDER DESTINO:

Você pode fazer uma rolagem sua de dados usando poder+utilização de poder por um alvo, essa magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

CICATRIZAR FERIDAS:

Você para qualquer ferida de causar mais dano adiante, curando todos os efeitos de todos seus aliados, essa magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

CANALIZAR CONHECIMENTO:

Você canaliza conhecimento de seres de outra realidade, permitindo que um jogador se comunique com um personagem, essa magia tem risco +8 de sobrecarga mágica

PERSONIFICAR MEDO:

Você convoca uma imagem tenebrosa a frente de todos, nesta rodada ninguém pode se movimentar para perto dessa imagem, essa magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

INVERSÃO DE SENTIDOS:

Você cria uma magia que inverte o sentidos de todos presentes, nesta rodada ninguém tem acertos críticos, esta magia tem risco +4 de sobrecarga mágica

TERRA DEVASTADA:

Você cria um círculo mágico no chão, todos dentro desse círculo causam o dobro de dano, essa magia tem risco +8 de sobrecarga mágica

PANELAFRENIA

Mexendo com o Diabo

O Diabo existe em Multifrenia, e ele tem muitas propostas interessantes! Todos tem seu preço, qual será o seu?

O Diabo está disposto a ouvir qualquer proposta, mas tudo que se leva deve-se pagar, uma das muitas formas de crescer no universo de Multifrenia é através dos pactos e rituais com o Diabo, ninguém vai te julgar (além de Deus, porque ele com certeza vai). Pactos com o Diabo trazem benefícios ao custo de algo, esses pactos também podem ser forjados em momentos próximos da morte durante o combate, desde que o personagem saiba da existência do Diabo, é claro.

CRIANDO RITUAIS

Que medo!

Rituais podem ser invocados por vários motivos e de várias formas, de forma mais básica, existem 3 componentes básicos para qualquer ritual, sendo estes:

Rancor: O sentimento de ódio ao outro

Desespero: A agonia de viver ou ânsia por sobreviver

Ganância: O desejo de ter acima da compaixão

Estes são os elementos básicos, um ritual se baseará em ao menos um desses pilares, sendo os rituais mais poderosos os que utilizam os três aspectos do paranormal. Os símbolos utilizados nos rituais são menos importantes do que a circunstância e intenção por trás dele, em momentos ímpares rituais são criados sem a utilização de símbolo algum.

Com isso em mente, como podemos criar um ritual para assinar um pacto com o Diabo? Pagando caro.

Sacrifício:

São a moeda de troca com o diabo, cada sacrifício cede um ponto, múltiplos sacrifícios podem ocorrer em um mesmo ritual para um resultado melhor!

Pontos de atributo

50 pontos de vida

A vida de um aliado morrendo

Pontos de CA

300 mil kwanzas

Ritual:

Requerem um custo equivalente de sacrifícios!

Aumento de talento: 5 ponto de sacrifício para cada 10 de talento

Ressurreição: 25 pontos de sacrifício

Melhora do multiplicador crítico: 50 pontos de sacrifício por ponto

Aumento de dano: 3 pontos de sacrifício por 1d de dano

Amaldiçoar arma: 10 pontos de sacrifício por maldição

Modificadores:

Alteram os resultados finais!

Durante um combate: Os resultados são dobrados

Em um interlúdio: Os pontos de sacrifício são dobrados

Ritual sem símbolo: Os preços são dobrados

AMALDIÇOANDO ARTEFATOS

Destruição da realidade

Artefatos Amaldiçoados são criados através de um canalizador, um observador que possui intenção, intenção é a força mais forte na criação de um objeto amaldiçoado, artefatos extremamente poderosos são criados a partir de desejos intensos, a partir desses desejos a realidade em si pode ser alterada. Artefatos amaldiçoados são categorizados entre seu **risco** e seu **custo**, quanto maior o risco, menor o custo, quanto maior o custo, menor o risco.

Ganância:

Objetos de risco alto e custo baixo, costumam trazer má sorte ao usuário.

Desespero:

Objetos de custo alto e baixo risco, costumam drenar a essência do usuário.

Rancor:

Objetos que possuem tanto risco quanto custo, são imprevisíveis e instáveis, costumam ser extremamente poderosos.

Artefatos amaldiçoados podem ser criados a partir dessa base, exigindo a criação de um ritual e o sacrifício de algo relacionado à maldição, as maldições são imprevisíveis e perigosas, nunca deve-se contar com um resultado positivo quando as utilizando.

NOVAS QUALIDADES E DEFEITOS

As qualidades e defeitos voltam em Multifrenia, como da última vez, para cada ponto em talentos é necessário a mesma quantidade ou mais em defeitos!

Qualidades e defeitos adicionam mais uma camada na criação de personagens, trazem à tona aspectos práticos na jogatina que poderiam ser negligenciados de outra forma, as qualidades e defeitos são melhores utilizadas quando ao lado de um ideia de história pro personagem e menos por um aspecto puramente numérico para ser vantajoso.

QUALIDADES

Genética perfeita (4): Você recebe por nível +15 PV

Ocultista (4): Todo ritual realizado por você é considerado de interlúdio

Experiência mágica (4): Você reduz sua chance de sobrecarga mágica em 2

Devorador de conhecimento (10): Todo nível você pode aprender uma nova habilidade

DEFEITOS

Compreensão falha(2): Seus rituais não tem bônus positivos por circunstância

Magia instável(2): Seu risco de sobrecarga mágica aumenta em +2

Corpo inapto(3): você não pode utilizar implantes cibernéticos

Destinado a morrer(10): Você não recebe nenhum bônus ao subir de nível

EQUIPAMENTOS

TONHÃOFRENIA

Não se esqueçam dele!

Este capítulo é um guia para tudo que envolve equipamentos, armas, acessórios, armaduras, implantes, as compras do mercado, o que você precisar!

Uma boa organização quanto os equipamentos pode ser o que separa uma missão bem sucedida de um enterro em cova rasa para um monte de pé rapados que se achavam heróis. Aqui você vai aprender a criar as próprias armas.

Dano:

Para cada categoria aumenta em 10 mil!

Arma leve (d10): 2
Arma média (d12): 3
Arma pesada (d20): 5

Quantidade de dados:

Para cada categoria aumenta em 50 mil!

1d: 1
3d: 2
5d: 3
8d: 5

Modificadores:

Para cada categoria aumenta em 100 mil!

1 espaço: 1
2 espaços: 2
3 espaços: 3
4 espaços: 5

Mods novos:

Cada categoria aumenta 100 mil!

Impactante (1): A cada 4 rodadas seu ataque causa +4d de dano

Chocante (2): A cada 3 rodadas seu ataque pode atordoar um alvo que falhar um teste de imortalidade com atletismo DT 20

Letal (5): Aumenta o multiplicador crítico em 1

Vorpal (5): Torna o dano causado à cabeça de inimigos em x3

ACERVO PESSOAL DE ARMAS DA FAMÍLIA GUN

O melhor que o nepotismo oferece

Além de seu poder de magnetismo, a família Gun é conhecida por seu gigantesco arsenal de armas de fogo, armaduras e acessórios, essas armas são especialmente poderosas, e caras!

Armas:

700 mil por cada!

Apoteose: Uma britadeira de construção transformada em uma lança estupidamente pesada, causa 8d20+30 de dano, seu crítico é x4 e uma vez a cada 5 rodadas seu ataque deixa o alvo atordoado

A sortudinha: Uma navalha com cravejamentos no cabo, causa 3d12+10 de dano, pode dar dois ataques, seu crítico é x2 e a partir de 15

Magnólia: Um revólver de calibre pesado que causa 8d12+60 de dano, pode dar 3 tiros, porém não pode dar dano crítico

Satanás: Uma metralhadora .50, causa 8d12+10 de dano, pode dar 5 tiros, crítico x2

Armaduras:

600 mil por cada!

Engole bala:

Armadura pesada que concede +12 CA, sua rigidez é 5 contra todo tipo de dano e 8 contra tiros

Dançarina Rakshasa:

Armadura leve que concede +10 CA e 3 de rigidez contra danos de armas brancas

O precavido morreu de velho:

Armadura comicamente pesada, concede +8 de CA e previne danos críticos, concede também 5 de rigidez contra todo tipo de dano

Acessórios:

300 mil por cada!

Grimório do Houdini: Reduz o risco de sobrecarga mágica em 6

Bandagens da MúMia: Concede a habilidade de agarrar inimigos a distância como uma ação extra

Óculos escuros do Gorilla Joe: Impede o usuário de ser cegado, concede +3 de popularidade e carisma

Laço da Boneca: Uma vez por campanha impede o usuário de sofrer um dano fatal

Cinto de utilidades da Pessoa Preparo: Um cinto de utilidades que uma vez por cena concede +10 em um teste

COLEÇÃO DE DROGAS DO BIG PHARMA

Não usem crianças!

A coleção de drogas do Big Pharma é um acervo pessoal do maior heroviciado do mundo, nesta coleção pessoal os efeitos são mais poderosos, mas o custo na saúde também é, afinal, são as drogas do homem que matou o Defensor e morreu de ataque cardíaco.

Auxiliares:

Custam 50 mil!

Morfina modificada: Cura 4d20+30 de vida, cura qualquer condição

Kit médico especializado: Remove qualquer efeito e tira do estado morrendo, pode ser usado pela própria pessoa morrendo

Condensador ósseo: Faz o usuário causar +2d de dano e aumenta a rigidez em +4

Ultrafocalizante: Faz o usuário ganhar +5CA na próxima rodada

Drogas:

Custam 100 mil!

Psicofármaco focaliztron: O usuário recebe +20 de acerto na próxima rodada mas passa uma rodada cego

Herogumelo injetável: O usuário recebe +5 em todos atributos e causa +5d de dano por 3 rodadas, porém uma rodada após isso ele cai desmaiado por 3 rodadas

Psicoativo devorador de mentes: O usuário recebe +5 em melhora crítica, recebe mais uma ação e seu dano aumenta em +2d, porém depois disso ele cai morrendo, se for retirado do estado de morrendo ele recupera sua vida anterior

Implantes cibernéticos:

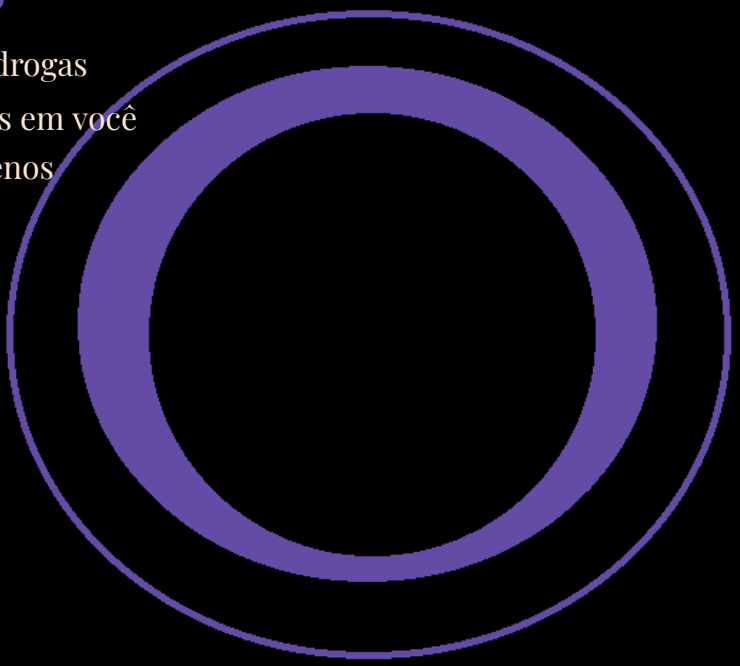
Custam 300 mil!

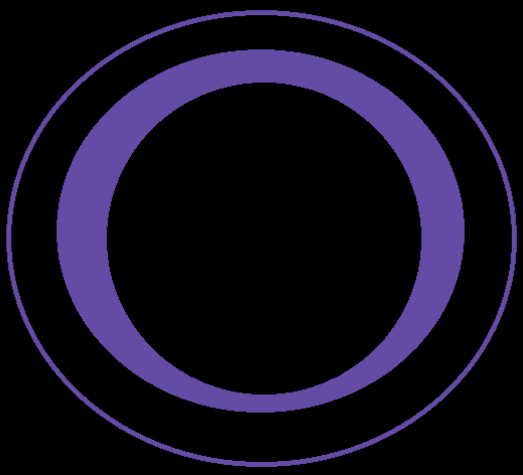
Implante de memórias turbulentas: Você recebe a habilidade “recuperar memórias”, que permite uma vez por sessão relembrar uma memória desse chip, recebendo +20 em um teste

Implante subcutâneo injetor de drogas: As drogas passam a ter efeitos dobrados em você mas duram uma rodada a menos

Detector de movimento interno: Concede +5 de percepção e te torna imune a ataques furtivos

Dispensador de hormônios: Uma vez por dia dispensa hormônios que curam 3d12+5 de vida





ARSENAL AMALDIÇOADO DO MONTE CARLO

O gigante gentil Monte Carlo esconde algo terrível em baixo de seu dojo, por trás de sua caridade Monte Carlo esconde um homem extremamente sério e versado no paranormal, seu arsenal é nada menos que fenomenal, ele mantém guardado o que os outros não podem lidar, ou ter consciência. O Anderson Monte Carlo tem um verdadeiro arsenal amaldiçoado no subsolo de seu pacífico dojo.

Artefatos amaldiçoados:

A bala que matou Getúlio Vargas: Uma bala enferrujada amaldiçoada com desespero e rancor, o usuário pode usar essa bala para canalizar a dor de uma vida em um alvo, esse alvo perde 50 de talento e 12 de atributo, assim como o usuário

As 36 bênçãos de Buddha: Um pequeno sino dourado sujo com a ganância humana, o usuário pode conceder bênçãos e maldições, porém para cada bênção em um aliado deve haver uma maldição em si mesmo e para cada maldição em um inimigo deve haver uma bênção em um inimigo. As bênçãos podem ser +15 de acerto, +5d de dano ou +10CA, as maldições são o oposto.

A pedra que matou Abel: Uma pedra com energia caótica de rancor e desespero, o usuário pode inexistir um alvo em troca de inexistir um aliado

A queixada de mula que Sansão usou: Uma queixada de mula com energia desesperada, essa arma causa 10d20+80 de dano, seu crítico é x4 e em 12, porém cada rodada usando essa arma drena permanentemente 200 de vida

Um dos pregos que feriu Jesus Cristo: Um prego grande e enferrujado, sujo da ganância humana, o usuário desse artefato recebe +20CA, mas está destinado a um fim terrível por quem mais ama, todos ataques aliados tem 50% de chance de te acertar

Cinzas da biblioteca de Alexandria: Cinzas com sabor de rancor, o consumidor desse artefato recebe +30 de talento em troca de 50 de vida e 5 de atributo

A pistola de Billy the kid: Uma pistola enferrujada com a ganância humana, ela incrivelmente ainda pode disparar, seu dano é de 10d12+70, podendo realizar dois disparos e seu acerto recebe +10, porém utilizar essa arma drena 5 de atributo por rodada

Os óculos do Lampião: Um óculos que viu muito desespero e rancor, o usuário que vestir estes óculos recebe +5 CA, mas em troca perde 5 de percepção e acerto permanentemente, retirar os óculos não recupera, e se os vestir novamente perde novamente

REGRAS

COMBOFRENIA

Tá na hora de quem?

O combate continua sendo o carro chefe do heroverso, essencialmente todas histórias de Multifrenia culminam em um grande combate entre partes, seja por justiça, amor ou ganância, tudo termina em sopapo!

Neste capítulo iremos abordar algumas novas regras opcionais, tudo para dar variedade para sua jogatina de Multifrenia!

HEROFRENIA

A herofrenia é uma doença mental que aflige os meta-humanos há algum tempo, cada vez mais casos de herofrenia são relatados, mas como seria estar nos pés de um herofrênico? Essa regra cobre esse tipo de dúvida, permitindo que você em primeira mão experiencie a loucura heróica!

Causa:

Abuso de drogas: A herofrenia acarretada pelo uso abusivo de drogas é o tipo mais comum de herofrenia, você se torna violento e caótico, começa a alucinar e não sabe distinguir realidade de fantasia, sua paranóia faz com que você não possa mais ter aliados

Experiência traumática: O segundo tipo mais comum de herofrenia, você se torna uma vazia, tudo te faz lembrar do ocorrido e seu desejo é se afastar da realidade, caindo eventualmente dentro do grande vazio que cresce em si, você não consegue mais evoluir

Solidão: O tipo mais raro de herofrenia, sua mente se contorce em uma espiral autofágica que te destrói, você tem alucinações constantes e um uma enorme confusão, você não consegue lembrar o que ocorreu há pouco tempo e vive em um estado de transição entre memória e realidade, você não consegue mais se conectar com pessoas e nem momentos

AÇÕES DE INTERLÚDIO

Descansar que ninguém é de ferro...

Ações de interlúdio são ações feitas entre sessões ou campanhas que trazem efeitos bônus para a próxima jogatina de herofrenia, aqui é a hora de desenvolver essas relações sociais e aliviar esses músculos!

A Ovelha negra:

Um pequeno bar e pizzaria próximo da torre da Atlas em São Paulo, um bom ambiente para sentar e relaxar com os amigos, aumenta em 1 sua popularidade permanentemente, na próxima sessão você e um aliado tem um bônus em +5 em sinergias

Culto do Reverendo Josias:

Um domingo com seu vampiro favorito, um ambiente bom para refletir e descansar o espírito, permite que você desaprenda uma habilidade em troca de aprender uma nova

Centro de treinamento da Atlas:

Uma academia de ponta, no coração da torre da Atlas, permite que você treine um atributo sem subir de nível, você recebe permanentemente +2 em um atributo

Pescar com o Hydro:

Uma relaxante sessão de pesca com o rei dos mares, você recebe +10 de vida permanentemente, além de algumas boas histórias

Emprego fixo:

Uma alternativa para quem tem que pagar contas, você recebe 100 mil

CIVILFRENIA

Você achou que iria sair por aí sem investigar?

Para os amantes de mistério e investigadores de plantão essas regras foram criadas, estas são regras opcionais que aprofundam a parte investigativa de Multifrenia! O foco em civilfrenia é a investigação, muitas vezes os personagens nem heróis serão!

Investigação:

Checar ambiente:

Um teste de intelecto com percepção para checar ao redor, analisar quais são os **pontos de interesse.**

Investigar ponto de interesse:

Um ponto de interesse pode ser qualquer coisa que chame a atenção e esteja relacionada ao caso, um ponto de interesse requer um teste de talento para ser investigado, geralmente intelecto com conhecimento, mas pode variar, um ponto de interesse investigado com sucesso concede uma **pista.**

Analisar pista:

Para analisar uma pista o grupo precisa sair da área de investigação e analisar com calma, leva cerca de uma hora para analisar uma pista, com 3 pistas analisadas com sucesso o grupo pode investigar a próxima cena ou, se for o caso, encerrar a investigação.

Auxiliar investigação:

Um aliado pode auxiliar outro a investigar um ponto de interesse, argumentando com o mestre qual talento ele usará para conceder esse bônus, se for convincente, ele soma seu bônus à investigação.

Forçar teste:

Um teste de investigação pode ser rerolado, forçando o teste, porém se o segundo teste falhar a pista é destruída.

CRIANÇAFRENIA?

Para todas as idades

Criançafrenia é uma versão mais light de Multifrenia, sem violência, sem drogas e sem baixaria, é um sistema simplificado para que as crianças também possam se divertir com os super heróis e vilões, neste mini RPG todos os inimigos são robôs e não há morte! Nesse sistema os números continuam bem baixos e nunca passam de 10!

Sistema:

Para fazer uma ação é rolado um d6 e soma-se o atributo, todos tem uma ação só por rodada e não existe combate entre super heróis da mesma equipe. O único dado usado é o d6, tanto para acerto quanto para ataque.

Ficha:

A ficha é composta por quatro elementos apenas, as fichas de inimigos seguem o mesmo padrão

Nome:

O nome do mini super herói

Vida:

Todos possuem 10 de vida, chegando a 0 o personagem foge do combate e recupera toda a vida

Defesa:

Todos possuem 5 de defesa, é a dificuldade para acertar um golpe, deve-se tirar 5 ou mais no dado para acertar

Super poder:

É o número que se soma na rolagem, todos tem 2 de super poder

TRANSIÇÃO DE UNIVERSOS

Como é aí do outro lado?

Multifrenia é uma história de super heróis enfrentando uma ameaça de outra realidade e a colisão de seus universos, evidentemente seria necessário criar o cenário para esses conflitos, mas e se esse cenário não for como estamos acostumados? Essa é a pergunta que iremos responder com essa nova mecânica!

Universo bidimensional:

Você é transportado para uma Terra em que tudo é bidimensional, você é achatado e tudo que enxerga agora é para frente e para cima, nesta dimensão todos podem se mover verticalmente e o movimento é dobrado, assim como a percepção

Universo aquático:

Você é transportado para um universo repleto por água, o movimento de todos é reduzido pela metade, todos causam -8d de dano e precisam subir para pegar ar a cada rodada equivalente aos pontos de imortalidade

Universo pesado:

Você é transportado para um universo em que tudo parece mais pesado, todos tem -10 de acerto e desvantagem, mas causam +5d de dano

Universo leve:

Você é transportado para um universo em que tudo é mais leve, para cada ponto em super velocidade você recebe mais uma ação, todos causam -5d de dano

Universo realista:

Você é transportado para um universo extremamente realista, nele todo dano é dobrado e causa sangramento equivalente a 2d10 até ser curado, não existe magia e as armas de fogo precisam de munição, todos perdem os super poderes e armas estupidamente pesadas e surpreendentemente leves não tem mais bônus

Universo quadridimensional:

Você é transportado para uma realidade com uma dimensão a mais, todos são sobrecarregados com essa nova visão e recebem 100 de dano psíquico por rodada, mas você pode se mover para um momento anterior da luta, assumindo a ficha que você tinha no momento, como se pudesse voltar no tempo se retornar ao espaço que ocupava, dois seres não podem ocupar o mesmo espaço nessa dimensão

MULTIFRENIA

Insanidade multiversal

Neste capítulo vamos tratar do novo rolador aleatório de aventuras, um mecanismo para auxiliar os mestres que desejam criar uma campanha no heroverso. Lembrando que isso é apenas uma base, nada precisa ser levado ao pé da letra e tudo pode sempre ser modificado para encaixar à mesa.

O CENÁRIO:

Role um d10 para definir o cenário da missão:

1-O Mount Rushmore

2-Machu Picchu

3-As cataratas do Niágara

4-A Torre Eiffel

5-Uma cidade submersa

6-Um castelo medieval

7-A lua

8-Um foguete decolando

9-Um silo nuclear irradiado

10-Uma vila isolada

O EVENTO:

Role um d10 para definir o evento da missão:

1-Um ser de outra dimensão aparece

2-Parte de outro universo começa a cair

3-Um tesouro de outra realidade surge

4-Versões alternativas de heróis estão atacando

5-Uma praga está prestes a ser solta

6-Uma sobrecarga de magia vai estourar

7-Uma chuva de aviões de outras realidades vai cair

8-Um assassinato político vai acontecer

9-Um vilão de outra realidade exige uma máquina do tempo

10-Um herói famoso entra em herofrenia

O UNIVERSO:

Role um dado de 8 lados para decidir como é o universo em que a missão se passa:

1-Um universo onde todos heróis são vilões e vice versa

2-Um universo em que todos falam línguas diferentes

3-Um universo muito pesado

4-Um universo muito leve

5-Um universo realista

6-Um universo bidimensional

7-Um universo quadridimensional

8-Um universo aquático

DESENROLAR:

Role um d10 duas vezes para decidir o desenrolar:

1-Um herói de uma terceira realidade entra na missão

2-Um vilão revela ser um herói disfarçado esse tempo todo

3-O Grupo entra em outro universo (volte à página anterior)

4-Um artefato amaldiçoado se forma

5-O grupo precisa ser resgatado por uma outra equipe de heróis

6-O grupo descobre que a ameaça são versões alternativas deles mesmos

7-Um inimigo da realidade entra na luta

8-O grupo precisa investigar uma cena de crime

9-O grupo precisa perseguir um super vilão

10-O grupo encontra documentos incriminatórios de uma empresa

CONCLUSÃO:

Role um d10 para definir a conclusão:

1-O grupo fica presa em outro universo

2-Tudo fazia parte de um plano do Sr.Tempo

3-O Multidimensional prende um dos membros do grupo em outro universo

4-Um herói famoso morre

5-Um super vilão famoso é solto

6-Uma ameaça passada retorna

7- O grupo descobre mais sobre artefatos amaldiçoados

8-O grupo descobre mais sobre a magia

9-O grupo recebe de bônus pela missão 600 mil e uma empresa pede o silêncio deles

10-O grupo descobre mais sobre a multifrenia

RECOMPENSAS

Role um d10 para definir a recompensa do grupo:

1-O grupo recebe 500 mil

2-Cada membro do grupo recebe 300 mil

3-O grupo recebe um artefato amaldiçoado do arsenal do Monte Carlo

4-O grupo recebe um grimório mágico do Houdini

5-O grupo recebe uma arma da famíla Gun

6-O grupo recebe uma armadura especial da família Gun

7-O grupo recebe um acessório do acervo de John Marshall Gun

8-O grupo recebe um desconto permanente de 10% na loja do tonhão

9-O grupo recebe acesso à coleção de drogas do Big Pharma

10-O grupo pode fazer um pacto com o Diabo

A CENTRAL DE TREINOS DA NUEVO MUNDO

Tecnologia de ponta

Na central de treinamentos da Nuevo Mundo você pode se preparar para enfrentar todas as ameaças de universos paralelos e alternativos que vierem, aqui você pode estudar seu inimigo antes dele te enfrentar!

Neste capítulo você vai achar as fichas de todos os personagens não jogáveis! Sinta-se em casa para alterações, customizações e bizarrices!

ALIADOS DA REALIDADE

Aqui estão as fichas de todos aqueles que lutam contra a multifrenia, todos heróis, vilões e meio termos que lutam para que a realidade siga como é!

Telepata Annabeth

Que número eu tô pensando?

Vida: 250

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 4
Poder: 6

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 6
Ciências sociais: 6
Combate: 4
Conhecimento: 5
Crime: 6
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

5 Sedativos

Movimento: 3m

Ataques:

Ler mente:
Annabeth rola um teste de poder+utilização de poder para ler a mente de um alvo e falar o que ele irá fazer, reduzindo o acerto do alvo em -5, essa habilidade pode ser usada como uma reação

Back seat:
Annabeth lê a mente de um aliado, o guiando na batalha, ela soma seu conhecimento no acerto do aliado

Revelar segredo:
Annabeth lê a mente de um alvo e rola um teste de intelecto+ciências sociais Dt20, se ela passar ela acha um segredo pessoal do alvo e revela, enfurecendo o alvo, o alvo enfurecido causa +2d de dano mas perde 5CA

Sombra da meia noite

Mais afiado que uma navalha sombria

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 0
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 9

Presas da meia noite:
Um par de espadas curtas que causam 3d12+10 de dano, quando furtivo o dano aumenta para 5d12+10 e causa envenenamento de 3d10 por rodada

Movimento: 11m

Ataques:

Manipulação das trevas:
Sombra da meia noite pode manipular sombras para ficar furtivo, quando faz isso ele soma sua utilização de poder em seu teste de crime

Assassinato sombrio:
Quando Sombra da meia noite está furtivo seu ataque deixa morrendo independente do dano, no entanto se o alvo for curado ele recupera sua vida anterior

Devorador de luz:
Sombra da meia noite condensa todas as sombras do ambiente a sua volta, assim ofuscando a visão de todos, pela próxima rodada todos ataques dele são considerados furtivos, essa habilidade só pode ser usada uma vez

Reges

O melhor no que faz... mais ou menos

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 4
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 4
Percepção: 2
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Matadora:
Uma metralhadora pesada que causa 3d20+15 de dano e pode dar 3 tiros, crítico x3

Escalpelador:
Um facão preto com cabo de madeira, causa 2d12+15 de dano e seu crítico é a partir de 17

Movimento: 11m

Ataques:

Carregado e preparado:
Reges pode trocar de arma como uma ação extra

Na mosca:
Reges pode gastar uma ação completa para mirar na cabeça de um alvo, dessa forma ele perde a dificuldade extra por mirar

Gun-fu:
Reges tem uma reação especial, podendo dar um tiro para defletir um ataque, ele soma sua armaria ao seu CA

Fogo de supressão:
Reges pode sentar o dedo em sua arma, qualquer um que passar pela linha de fogo recebe 55 de dano, porém Reges não pode se mover enquanto usar esta habilidade

Pessoa Preparo

Segurança em primeiro lugar

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 2
Imortalidade: 4
Intelecto: 6
Popularidade: 2
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 3
Atletismo: 3
Carisma: 3
Ciências: 8
Ciências sociais: 2
Combate: 3
Conhecimento: 4
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 4
Reflexo: 2
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Kit médico

Morfina

Antiveneno

Movimento: 5m

Ataques:

Preparada para o combate:
A Pessoa Preparo antes de começar a luta pode escolher 3 itens da loja do tonhão para ter em seu inventário

Expertise em improviso:
A Pessoa Preparo pode gastar uma rodada para criar uma morfina que cura 2d20+10 de vida

Conhecimento de fraqueza:
A Pessoa Preparo pode rolar um teste de intelecto+conhecimento de dificuldade 20, se passar ele consegue identificar uma fraqueza em um alvo, a partir desse momento ele causa +5d de dano nesse alvo

Homem pato

Faz quack! Faz quack!

Vida: 300

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 4
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 3
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 16
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 6
Carisma: 4
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 4
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 7m

Ataques:

Capoeira estilo pato:
O Homem pato começa a gingar, neste estado ele recebe +2CA e pode realizar os ataques "meia lua" e "quebra calcanhar"

Meia lua:
O homem pato faz um ataque poderoso que causa 3d20+15 de dano, seu ataque é rolado com super força e super velocidade, o crítico é x3, a partir de 20

Quebra calcanhar:
O Homem pato faz um golpe para derrubar um alvo, o alvo rola um teste de combate com super velocidade contra o homem pato

Trocar os pés pelas mãos:
O Homem pato troca os pés pelas mãos, nesse estado ele pode realizar os ataques “faca, porrete e facão” e “o que pode fazer um pato”

Faca, porrete e facão:
O Homem pato dá uma sequência de chutes na cabeça de um alvo, deixando ele tonto se falhar um teste de imortalidade+atletismo DT20

O que pode fazer um pato:
O Homem pato dá um mortal e chuta o pescoço de um alvo caído, causando 4d20+15 de dano, se o alvo estiver tonto recebe +3d de dano

Françua

Oui!

Vida: 400

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 6
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 17
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 4
Carisma: 3
Ciências: 4
Ciências sociais: 0
Combate: 6
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 7

Madame:
Uma espada de esgrima adornada com flores, causa 2d10+10 de dano e pode dar dois ataques

Movimento:9 m

Ataques:

En garde:
Françua assume uma postura defensiva, neste modo ele não pode atacar, mas recebe 2 reações extras

Dévier:
Françua pode rolar um teste de combate+reflexo como uma reação, se seu teste superar o atacante Françua realiza um ataque que causa 3d20+5 de dano

Patience:
Françua assume uma postura de ataque, neste modo ele pode dar um ataque extra, mas não pode reagir

Garota Morfa

Rawr

Vida: 500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 14
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 4
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Transformação:
A Garota Morfa se transforma no grande troll, assumindo a ficha acima, sem a transformação ela não possui habilidades

Brutalidade:
A Garota Morfa pode realizar dois ataques por rodada, seu ataque causa 3d20+10 de dano, seu crítico é x3

Devorar:
A Garota Morfa dá uma mordida em um alvo, causando 2d12+5 de dano e curando 25 de vida

Fúria troll:
Quando a Garota Morfa é reduzida a metade de sua vida ela entra em fúria, causando +2d de dano

Kazuki

Nós temos o Monte Carlo em casa...

Vida: 500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 6
Atletismo: 4
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Katana-pistola:
Uma katana que causa 3d12+5 de dano e pode dar um tiro que causa 2d10+10 de dano, crítico a partir de 19, x2

Katana Amaldiçoada:
Uma katana amaldiçoada que só pode ser usada morrendo, causa 5d20+20 de dano e seu crítico é x4

Movimento:8 m

Ataques:

Dança das lâminas:
Kazuki pode realizar dois ataques por rodada, seus ataques são rolados com super velocidade e super força

Katana-pistola:
Uma vez a cada 3 rodadas kazuki faz um ataque especial que causa o dano tanto da pistola quanto da katana

Shūchū:

Kazuki se concentra para realizar um ataque especial, ele realiza um teste de intelecto+conhecimento DT 20, se passar seu próximo ataque causará o dobro de dano

Satsujin:

Kazuki causa +2d de dano contra alvos com menos da metade da vida

Geladabeth

brrrrrr...

Vida: 500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 3
Imortalidade: 3
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 4
Ciências sociais: 0
Combate: 4
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12

Carga máxima: 5

Movimento:6 m

Ataques:

Sangue frio:
Geladabeth pode esfriar seu corpo, impedindo sangramentos, ela pode usar essa habilidade como uma reação, somando sua utilização de poder à sua rigidez

Pó de diamante:
Geladabeth congela um alvo usando poder+utilização de poder, esse ataque causa 4d12+12 de dano e se o alvo falhar um teste de super força+atletismo fica congelado, perdendo a reação

Rainha do frio:
Geladabeth cria uma marreta de gelo e ataca um alvo usando poder+combate, este ataque causa 2d20 de dano, se o alvo estiver congelado ela causa +5d de dano

Nevasca:
Geladabeth realiza uma nevasca a sua volta, todos em até 3m dela precisam rolar um teste de imortalidade+atletismo DT20, se falharem ficam congelados

Koji

O que você falou?

Vida: 550

Atributos:
Super força: 11
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 6
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: -5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 16

Marreta de borracha:
Uma marreta de borracha estupidamente pesada que causa 8d20+20 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

Bolha de silêncio:
Koji cria uma área onde tudo é silencioso, essa habilidade pode ser usada para somar sua utilização de poder como crime. A bolha é uma área de 3m ao redor do Koji

Overdose sensorial:
Koji condensa uma bolha de silêncio o máximo que pode, rolando um teste de poder+utilização de poder DT20, se passar ele consegue criar essa bolha e estourar, deixando todos menos ele atordoados pela rodada, pessoas atordoadas perdem a reação e recebem +2d de dano

Agressão injusta:
Koji causa +3d de dano em alvos atordoados ou caídos

Bananilson Farofa

"Já falei! É só Ban!"

Vida: 550

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 3
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 4
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Bonde do tigrão:
Ban se transforma no tigre, assumindo a ficha acima, Ban então rola um teste de intelecto+conhecimento DT20, se ele falhar ele atacará alvos aleatoriamente, incluindo aliados

Garras selvagens:
Ban pode atacar duas vezes usando super velocidade e super força, seu dano é 3d12+10 e causa sangramento de 2d10+5 por rodada

Mordida destruidora:
Ban pode morder um alvo, agarrando se ele falhar um teste de super força+combate DT20

Técnica surpresa:
Ban pode agarrar um alvo como uma ação extra usando seu rabo, o alvo deve rolar um teste de super velocidade+reflexo DT15, alvos agarrados perdem 5 de CA

MúMia

A maldição do faraó

Vida: 550

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 6
Atletismo: 6
Carisma:
Ciências:
Ciências sociais:
Combate: 12
Conhecimento:
Crime:
Percepção:
Pilotagem:
Reflexo: 8
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Movimento: 7m

Ataques:

Amarras do faraó:
Mia pode agarrar inimigos a distância usando seu poder+utilização de poder contra a super velocidade+ reflexo do alvo

Agarro de emergência:
Mia pode como uma reação puxar um aliado para perto de si mesma ou se puxar para longe de um ataque, no segundo caso ela deve rolar um teste de poder+reflexo

Maldição do faraó:
Mia pode soltar uma rajada de percevejos que cega os inimigos em uma área de 3m a sua volta, todos que terminarem uma rodada dentro dessa área recebem 3d10 de dano

A Devorada

FOME!

Vida: 550

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Selvageria:
A Devorada pode dar duas garradas usando super velocidade+combate que causam 3d10+15 ou uma mordida usando super força+combate que causa 4d20+20 de dano

Caçada:
A devorada pode marcar um alvo, quando um alvo é marcado ambos causam +2d de dano contra o outro e a Devorada só ataca esse alvo

Fome desesperadora:
A Devorada entra em frenesi quando causa mais de 200 de dano, podendo dar mais um ataque

Zumbi Jacó

Cérebros!

Vida: 600

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 6

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 15

Pé na cova:
Uma lápide estupidamente pesada que causa 7d20+10 de dano, crítico x3

Movimento: 3m

Ataques:

Órgãos podres:
Jacó não sofre sangramento nem envenenamento

Cérebros!:
Jacó pode agarrar um alvo realizando um teste de super força+atletismo contra um de super velocidade+reflexo

Lápide viva:
Jacó pode proteger aliados entrando na frente e bloqueando, Jacó soma seu atletismo na rigidez dos aliados

Sky

Só uma mordidinha!

Vida: 600

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Galatea:
Uma guitarra-machado pesado que causa 4d20+15 de dano

Movimento: 8m

Ataques:

Atração vampírica:
Sky pode usar seu charme vampírico usando popularidade+carisma, o alvo rola um teste de intelecto+conhecimento, se perder ele fica encantado, não podendo atacar sky por 1d2 rodadas

Devoradora de sangue:
Sky chupa o sangue de um alvo usando super velocidade+combate, se esse ataque acertar ela causa 3d10 de dano e recupera a mesma quantidade de vida

O que se faz nas sombras:
Sky pode se teletransportar entre sombras, esse movimento é equivalente a 10m no máximo

Garota Hex:
Sky toca sua guitarra usando popularidade+carisma, todos rolam um teste de intelecto+conhecimento, todos que tirarem menos que Sky não podem a atacar por 2 rodadas. Sky só pode usar essa habilidade uma vez por batalha

Armadilha de amor:
Sky causa +3d de dano contra alvos que ela chupou o sangue

Emanuel Gun

Redenção

Vida: 600

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 12
Imortalidade: 3
Intelecto: 3
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Maria Lucia:
Um revólver de calibre pesado que causa 4d12+30 de dano, seu crítico é x4, a partir de 17

Lança de longinus:
Uma fuzil anti tanque que causa 6d20+40 de dano e pode dar 3 tiros, a cada 10m de distância o dano aumenta em 1d até no máximo 50m

Tenebris:
Uma escopeta serrada que causa 8d20+40 de dano e se matar um alvo gera uma explosão de 30 de dano

Movimento: 15m

Ataques:

Tarnação:
Emanuel tem duas reações

A pele que habito:
Uma vez a cada 2 rodadas Emanuel pode somar sua percepção ao seu acerto

Gorilla Joe

O rei da selva de pedra

Vida: 600

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 4
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 4
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento: 7m

Ataques:

Sugar punch:
Joe pode atacar duas vezes por rodada, seu ataque desarmado causa 2d12+10 de dano

King:
Joe pode agarrar até dois alvos de uma vez só

Soda pop:
Joe pode usar um alvo agarrado como escudo, recebendo +10 de rigidez, o alvo agarrado também sofre metade do dano

Kong:
Joe pode realizar um teste de atletismo com super força para escalar, então ele pode realizar seu golpe de wrestling “starfall”

Starfall:
Joe com um alvo agarrado salta de uma grande altura, para cada 5m de altura o alvo sofre 1d20+10 de dano

Combustão

Mais quente que o fogo

Vida: 600

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Algemas naughty boy:
Um par de algemas customizadas resistentes ao calor

Extintor de incêndio

Movimento: 3m

Ataques:

Lutador furioso:
Combustão tem 2 reações por rodada

Fogão maldito:
Combustão pode como uma reação tentar agarrar um alvo, ambos rolam um teste de super força+combate

Segurança calorenta:
Combustão pode algemar um alvo agarrado a si mesmo, a dificuldade do teste sobe em 10 para escapar

Incendiário incessante: Combustão começa a pegar fogo, causando 10d20+35 de dano por rodada a qualquer um que estiver em contato com ele. Uma vez que o Combustão ative essa habilidade ele não pode desativar, e ele recebe o mesmo dano que causar, porém o fogo pode ser apagado de outras formas

Kim Sun Woo

A aberração

Vida: 600

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 6

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Soqueiras do dragão:
Soqueiras médias que causam 4d12+12 de dano

Movimento: 11m

Ataques:

Aberração de carne:
Kim pode absorver o dano que recebe para atacar inimigos, como uma reação ele pode devolver metade do dano que receber

Treinado para o combate:
Kim tem 2 reações por rodada

Bloqueio perfeito:
Kim soma seu atletismo e sua imortalidade quando bloqueia

A aberração de dano:
Quando Kim atinge metade de sua vida seu corpo começa a se deformar e ele recebe mais uma reação

Beatriz Paiva

A judoca

Vida: 600

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 0
Popularidade: 4
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento: 11m

Ataques:

Soto-Gari:
Beatriz realiza uma derrubada simples que causa 3d10+10 de dano

Katagatame:
Beatriz realiza uma manobra de estrangulamento em um alvo caindo, realizando um teste de super força+combate contra um de atletismo com imortalidade do alvo, se o alvo perder ele desmaia por uma rodada

Seoi-Nague:
Beatriz realiza um golpe pesado que deixa o alvo atordoado por uma rodada, perdendo 5 de acerto, se o alvo falhar um teste de atletismo com imortalidade DT20

O Goshi:
Beatriz agarra um alvo e muda ele de posição

O caminho do Dharma:
Se Beatriz seguir os 12 passos a seguir ele pode realizar um golpe especial chamado “seoi otoshi”

2 Soto-Gari
1 Katagatame
4 Seoi-Nague
2 Soto-Gari
2 O goshi
1 Soto-Gari

Seoi Otoshi:
O último ataque do caminho do Dharma, causa 10d20+50 de dano, crítico x3

A Boneca

Ó querido caçador

Vida: 700

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 6
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Lâmina secreta:
A Boneca revela lâminas afiadas escondidas de baixo de seus braços, seus ataques são realizados com super velocidade e super força, seu dano é 5d12+20 e seu crítico é a partir de 17

Convocar ancião;
A Boneca realiza um teste de poder com utilização de poder para convocar um ritual, se acertar o alvo é agarrado e esmagado por um enorme tentáculo, sofrendo 4d10+15 de dano e ficando com a condição “ossos quebrados”, tendo que escolher entre soltar a própria arma ou cair no chão

Envenenar corpo:
A Boneca bebe veneno, todo alvo que a atacar precisa rolar um teste de super velocidade+reflexo DT20, se falhar fica envenenado por 3 rodadas, sofrendo 3d12 de dano

Convocar estrelas:
A Boneca convoca uma chuva de estrelas ao seu redor, todos que estiverem a 3m dela, incluindo ela, sofrem 10d10+50 de dano

Rick Jr

Orgulho do papai

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 3
Imortalidade: 12
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 17

Home run:
Um bastão de baseball de B4-LU Burguerberg, é uma arma pesada que causa 4d20+20 de dano e tem crítico x4

Movimento: 7m

Ataques:

Compulsividade violenta:
Rick Jr pode dar 3 ataques com seu bastão por rodada

Tenebroso sangue:
Rick Jr cura 4d10+10 de vida toda rodada

Imprudência radicalizada:
Rick Jr pode gastar 20 pontos de vida para aumentar seu dano em 1d, ele pode usar quantos pontos de vida desejar para isso

Algema de carne:
Rick Jr pode gastar 100 de vida para prender um inimigo em seu corpo, o inimigo preso perde 5 de CA contra Rick Jr

Vanya Vadvoskov

A Ultranacionalista

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 10
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 20

Liberdade e camaradagem:
Uma foice e um martelo estupidamente pesados, causam 9d20+20 de dano, pode atacar duas vezes e causa sangramento de 2d12 por rodada

Movimento: 8m

Ataques:

Ultranacionalismo:
Quanto mais Vanya se encher de amor por sua pátria mais poderosa ela fica, recebendo os seguintes bônus:

Nível 1: +5 rigidez e 2d de dano
Nível 2: +1 reação
Nível 3: +2d de dano
Nível 4: +5 CA
Nível 5: +1 ação

Amor pela bandeira:
Vanya ergue uma bandeira da União Soviética, recebendo mais dois níveis de nacionalismo, se a bandeira cair ou for destruída ela perde esses dois níveis

O hino do coração:
Vanya canta o hino da União Soviética, recebendo mais um nível de nacionalismo

A declaração de liberdade:
Vanya recita a constituição da União Soviética, recebendo mais dois níveis de nacionalismo

Obsidiano

Duro como pedra

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 20
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Enrijecer corpo:
O Obsidiano enrijece seu corpo, dobrando sua rigidez pela rodada, mas reduzindo 5 de CA

Um por todos:
O Obsidiano entra na frente e cria uma barreira contra todo dano, quem estiver atrás dele assume o CA dele pela rodada

Pele de obsidiana:
O Obsidiano fortalece sua pele, recebendo +5 CA mas perdendo sua rigidez

John Marshall Gun

O bom filho à casa torna

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

Resólver:
Um revólver do velho oeste que causa 8d20+50 de dano e pode dar três tiros sem desvantagem em mirar na cabeça

Movimento: 13m

Ataques:

Manipulação magnética:
John consegue manipular suas balas, podendo adicionar sua utilização de poder a seu acerto com armaria

Rebote:
John pode retornar as pelas que acabou de atirar, repetindo o dano de seu último disparo

Truque da moeda:
John pode jogar uma moeda e disparar nela ricocheteando em dois inimigos, John só pode usar essa habilidade a cada duas rodadas

Bala no alvo:
John pode prender uma bala no ar usando seu poder e atirar uma segunda bala nela, essa habilidade faz com que o tiro cause +5d de dano e seja crítico. John só pode usar essa habilidade a cada 4 rodadas

Uber Mantch

Glória ao povo

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 20

Matilda:
Um martelo de madeira enorme que causa 8d20+25 de dano

Movimento: m

Ataques:

A fúria de Matilda:
Uber Mantch começa a girar com seu grande martelo, qualquer um que se aproximar dele recebe 6d10+30 de dano, quem sofre esse dano precisa rolar um teste de super velocidade+reflexo DT25 ou cai no chão. Após esse ataque Matilda passa a dar +6d de dano

Capacidade destrutiva:
Uber Mantch pode realizar um ataque extra contra alvos caídos

Preservação de energia:
Uber Mantch pode preservar a energia de seus golpes, isso significa que quando ele rola um ataque ele causa o dano do ataque atual e soma com o dano de seus últimos dois ataques

Raymond Diamond

O gelo puro!

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 15
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

O homem mais caro do mundo:
Raymond pode transformar seu corpo em diamante, assim somando sua utilização de poder e atletismo em sua rigidez, além de sua imortalidade em seu CA

O Brilhante Raymond Diamond:
Raymond pode transformar seus punhos em diamante, causando 5d10+40 de dano

Sob pressão:
Raymond pode concentrar seu poder para se transformar no diamante mais duro possível, somando seu poder ao seu CA

Rica proteção:
Raymond pode usar sua reação para proteger até 3 aliados

O mais rico do mundo:
Raymond pode entregar sua ação padrão para ter mais 2 reações

Jester Chavo

Adios!

Vida: 500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Carregamento risível:
Jester chavo fica completamente parado e começa a girar uma manivela imaginária em seu peito, carregando seu poder, para cada rodada carregando Jester Chavo adiciona 300 de dano ao disparo final

O grande impacto:
Jester Chavo libera uma imensa quantidade de energia em um cone à sua frente, liberando todo dano que acumulou até o momento

Syndra

Natureza e poder

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Manipulação de plantas:
Syndra pode manipular e se comunicar com plantas utilizando sua magia, com esse poder ela pode utilizar suas habilidades. Syndra faz 3 ações por rodada

Transporte filogenético:
Syndra pode se teletransportar para locais que ela conhece criando um portal de plantas

Flora proliferada:
Syndra pode criar vinhas que prendem todos os inimigos em até 10m, todos realizam um teste de super força+combate contra um de poder+utilização de poder da Syndra para se soltar

Fotossíntese:
Syndra pode curar aliados perto dela o equivalente a 5d20+20

Desabrochar:
Syndra recupera metade de sua vida quando é morta e reaparece em uma forma de plantas amalgamadas

Houdini

alakazam!

Vida: 6.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA):25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 0
Conhecimento: 25
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo:0
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Sim Salabim:
Houdini pode se teletransportar para um local aleatório na arena, definido por onde o dado cair no mapa

Abracadabra:
Houdini faz uma magia utilizando poder+utilização de poder contra a imortalidade+utilizaçã o de poder de um alvo, se o alvo perder ele vira um coelho

Alakazam:
Houdini usa seu poder+utilização de poder para criar uma explosão mágica que causa 12d20+50 de dano

Pirlimpimpim:
Houdini faz uma mágica jogando pó mágico para cima, todos num raio de 3m precisam fazer um teste de imortalidade+atletismo DT30 ou dormem

Hocus Pocus:
Houdini usa seu poder+utilização de poder para causar um efeito aleatório em cada participante da luta ou 2 desvantagens no próximo teste

Abre te sésamo:
Houdini abre um portal para outro universo aleatório e a luta segue nessa realidade

INIMIGOS DA REALIDADE

Neste capítulo se encontram todos que são a favor da multifrenia e todos que são fruto dela!

Panela

Não mexa com o Diabo

Vida: 200
Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 10
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 65
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

5 Morfinas
5 Sedativos

Movimento: 8m

Ataques:

Direção paranormal:
O Panela pode dirigir literalmente qualquer coisa que se mova, quando o panela começa a dirigir seu movimento se torna 85m

Pacto com o Diabo:
O Panela pode a qualquer momento se comunicar com o Diabo e realizar pactos

Monte Carlos

Com S mesmo

Vida: 300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: -5
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: -5
Ciências: -5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -20
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Uchinagata:
Uma espada katana que Monte Carlos não sabe tirar da bainha, essa espada é usada com super força e causa 4d12+10 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

A desatenção:
Monte Carlos tenta se concentrar e não consegue, ficando furioso e recebendo +2d de dano pela rodada

Investida nada graciosa:
Monte Carlos passa correndo derrubando todos que falharem um teste de super velocidade+reflexo, pessoas esmagadas sofrem 4d10 de dano e derrubam suas armas

Pistoleiro Fantasma

Ainda posso lutar!

Vida: 300

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 10
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Pistola fantasma:
Uma pistola enferrujada, causa 4d10+15 de dano e pode dar dois tiros

Movimento: 3m

Ataques:

Assombração:
O Pistoleiro pode assombrar um alvo, realizando um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+conhecimento de um alvo, se o alvo falhar ele perde 5 de acerto

Forma imaterial:
Por ser um fantasma o Pistoleiro pode atravessar paredes e é mais difícil de ser acertado

Tarântula Matia

Uma teia de mentiras chega ao fim!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Bastões de combate:
Bastões leves que causam 2d12+10 de dano e podem atacar duas vezes

Movimento: 8m

Ataques:

Ataque venenoso:
Matia pode envenenar seus bastões, seu veneno causa 3d10 de dano por rodada e só pode ser curado com antiveneno

Disparo de veneno:
Matia usa seu poder+armaria para disparar veneno em um inimigo, esse veneno causa 4d12 de dano e passa depois de 3 rodadas ou o uso de antiveneno

Yuri Wesley Johnson

Primo de quem?

Vida: 450
Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 6
Percepção: 4
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 6

Carga máxima: 10

Hecarim:
Um cano enferrujado que serve como uma arma pesada que causa 3d20+10 de dano

Movimento:8 m

Ataques:

Clones sombrios:
Yuri pode criar um clone (no máximo 2), esse clone tem 30 de vida e age na vez de Yuri

Ação dos clones:
Os clones de Yuri podem fazer as seguintes ações:

Atacar: ataque com poder+utilização de poder de Yuri que causa 2d10+10 de dano

Agarrar: uma manobra utilizando o poder+atletismo de Yuri, alvos agarrados perdem 5 de CA

Imobilizar: se um alvo já estiver sendo agarrado o segundo clone pode agarrá-lo também, o imobilizando, diminuindo seu CA em 10

Surpresa em 3:
Se Yuri estiver formando um triângulo com seus clones e um alvo no meio ele pode utilizar essa habilidade, causando 5d20+30 de dano, causando várias sombras a perfurar o alvo

Articulado

Eu adoro matar heróis!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 6

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 6

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Chicote humano:
O Articulado pode usar seus braços como armas, esses chicotes usam seu poder+combate para atacar e causam 4d10+10 de dano, seu crítico é x2 e a partir de 17, seu chicote pode acertar inimigos em até 5m dele.

O rei dos estranguladores:
O Articulado usa seus braços como uma cobra sufocando o pescoço de um alvo, o alvo rola um teste de imortalidade+atletismo e o Articulado rola um teste de poder+atletismo, se o alvo perder desmaia, levando 2 rodadas para acordar

Telacineista

TV

Vida: 450

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 5
Imortalidade: 0
Intelecto: 5
Popularidade: 8
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 12
Ciências: 0
Ciências sociais: 12
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

O que tudo vê:
O telacineista pode realizar um teste de popularidade+carisma contra um alvo que rola intelecto + conhecimento, se o alvo perder o telacineista comanda quem será o alvo dele nesta rodada

Chips de memória:
O telacineista pode injetar chips contendo memórias em seus aliados, esses chips podem conceder um dos bônus a seguir:

+5 de acerto
+3d de dano
+1 no multiplicador crítico

Ardiloso:
O telacineista pode rolar um teste de furtividade como uma ação extra

O Berserker

Fúria infinita!

Vida: 600

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 0
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 6
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Devoradora de lâminas:
Uma espada estupidamente pesada forjada por várias outras espadas, causa 8d20+12 de dano e tem crítico x4

Movimento: 3m

Ataques:

Destruidor de lares:
O Berserker pode dar um segundo ataque que tem 50% de chance de acertar um aliado dele

Fúria primitiva:
O Berserker entra em fúria conforme ele luta, quando ele causar mais de 300 de dano ele pode causar mais um ataque e quando ele ficar com menos da metade de sua vida ele pode realizar um terceiro ataque

Destrói-navio:
Se o Berserker acertar os 3 ataques em um alvo ele pode realizar um quarto ataque que causa +3d de dano

A Valquíria

Morte de cima

Vida: 600

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 0

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 6
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Morte da rainha:
Uma espada média que possui asas no punhal, causa 3d12+12 de dano e sangramento de 2d10 por rodada, essa arma volta para a mão quando é arremessada ou cai

Movimento: 11m

Ataques:

Duelista impecável:
A Valquíria pode realizar dois ataques por rodada

Golpe estratégico:
A Valquíria causa +2d de dano contra alvos sangrando

Vantagem aérea:
A Valquíria pode sobrevoar uma área, recebendo +5 em um teste de percepção

Morte de cima:
A Valquíria pode voar e se esconder em nuvens, permitindo que fique furtiva mesmo sem cobertura, seus ataques furtivos causam +3d de dano

A invisível Lúcia

Agora não vê mais

Vida: 600

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 8
Imortalidade: 0
Intelecto: 6
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 6
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 12
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 6
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 5

Assassinato presidencial:
Uma pistola pequena e silenciada, causa 2d12+20 de dano, seu ataque furtivo causa +5d de dano e não tira a furtividade

Movimento: 11m

Ataques:

A incrível mulher invisível:
Lúcia fica invisível para ficar furtiva, ela rola um teste de poder+crime e utilização de poder

Assassina fantasma:
Lúcia causa dano crítico quando está furtiva

A silenciosa morte do rei:
Lúcia ganha mais 5m de movimento quando está furtiva

Cadernista Jussara

Por amor e pela arte

Vida: 600

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 6
Popularidade: 6
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 6
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 3
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Pincel mágico de Jussara:
Um pequeno pincel que concede +5 de utilização de poder

Movimento: 3m

Ataques:

Desenhar criatura:
Jussara pode criar desenhos que lutam por ela, esses desenhos tem 40 de vida e 10 de CA, seu ataque causa 3d10+5 de dano e eles atacam com o poder+utilização de poder de Jussara

Palavras de incentivo:
Jussara anima seus desenhos dando palavras de incentivo, ela rola um teste de popularidade+carisma DT20, se passar seus desenhos recebem +5 de acerto e 1d de dano

Cura oleosa;
Jussara utiliza seu poder+utilização de poder para curar 2d10 um de seus desenhos, a DT é 20

A pequena Maria e o grande João

Perigo em dose dupla

Vida: 200\400

Atributos:
Super força: 0\8
Super velocidade: 8\0
Imortalidade: 0\8
Intelecto: 4\0
Popularidade: 0\0
Poder: 4\4

Invulnerabilidade (CA): 18\12
Rigidez: 0\10

Talentos:
Armaria: 0\0
Atletismo: 0\5
Carisma: 0\0
Ciências: 8\0
Ciências sociais: 0\0
Combate: 5\8
Conhecimento: 5\0
Crime: 8\0
Percepção: 8\4
Pilotagem: 0\0
Reflexo: 4\0
Utilização de poder: 4\4

Carga máxima: 5\13

O ferrão de Maria:
Uma faca pequena e envenenada que causa 2d6 de dano, seu veneno causa 3d12+10 de dano até ser curado

Movimento: 11\3m

Ataques:

A pisada do João grandão:
João engrandece e dá uma pisada forte em um alvo usando sua super força e combate, causando 4d12+12 de dano

Jerimum:
Maria entra na roupa de um alvo e fica furtiva usando seu poder+crime

O tunél negro de Maria:
Maria entra em um orifício de seu alvo e cresce de volta ao normal, causando 10d20+40 de dano, matando Maria no processo

Mãos grandes:
João pode agarrar até duas pessoas com cada uma de suas mãos

A perfeita transiscionista

já te vi em algum lugar?

Vida: 600

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem:0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 18

Carga máxima: 5

Movimento:3 m

Ataques:

A perfeita transição:
A perfeita transicionista rola um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+conhecimento de um alvo, se ela vencer ela assume a aparência, atributos e talentos do alvo, ela no entanto pode copiar apenas as habilidades que ela já viu o alvo fazer

Confusão óptica:
Quem tentar atacar a transicionista enquanto ela estiver transformada tem 50% de chance de atacar a pessoa real

Sélia e as sereias

Sinta a coroa de corais

Vida: 800\200

Atributos:
Super força: 0\0
Super velocidade: 4\4
Imortalidade: 0\0
Intelecto: 4\4
Popularidade: 10\5
Poder: 6\8

Invulnerabilidade (CA): 18\12
Rigidez: 0\0

Talentos:
Armaria: 0\0
Atletismo: 0\00
Carisma: 12\6
Ciências: 0\0
Ciências sociais: 0\0
Combate: 0\0
Conhecimento: 0\0
Crime: 0\0
Percepção: 0\8
Pilotagem: 0\0
Reflexo: 0\0
Utilização de poder:6\8

Carga máxima: 5\5

O microfone de Sélia:
Uma microfone adornado com corais, dá ao portador +3 CA

A guitarra de Roxy:
Uma guitarra com a ponta de lança, uma arma média que causa 3d12 de dano

Movimento: 7\7m

Ataques:

Canção apaixonante:
Sélia canta uma música usando sua popularidade+carisma contra o intelecto+utilização de poder de um alvo, se o alvo perder ele fica encantando e atacará seus aliados nas próximas 3 rodadas

Back vocals:
As sereias podem rerolar um teste falho de Sélia ou adicionar +5 de acerto

Vocais viciantes:
Sélia faz todos que estiverem encantados causar +3d de dano

Banshee violenta:
As sereias dão um grito estridente que atordoa todos alvos que falharem um teste de imortalidade + percepção

Gaolang Yāng

Pela verdade!

Vida: 800

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 0
Imortalidade: 5
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 4
Pilotagem: 4
Reflexo: 5
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Cordas de Muay-Thai:
Cordas amarradas nas mãos de Gaolang, são uma arma média que pode dar dois ataques que causam 4d12+20 de dano

Movimento: 11m

Ataques

Técnica sábia:
Gaolang usa seus poderes de borracha nas suas pernas para se movimentar

Defletir ataque:
Gaolang tem uma reação especial em que usa seu poder+utilização de poder contra o ataque do adversário, se Gaolang o superar o dano vai para o atacante

Lutador preciso:
Gaolang tem 3 reações por rodada

Dispersar energia cinética:
Se gaolang foi atacado nesta rodada
ele causa +2d de dano

Vash Fate

Sorte ou azar?

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 16
Imortalidade: 8
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 0
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 8
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 13

Baralho de cartas surpreendentemente leves:
Cartas de arremesso afiadas que causam 2d10+5 de dano, podem realizar 9 ataques

Movimento: 19m

Ataques:

Jackpot constante:
Vash não desvia de nenhum ataque, ao início de cada rodada sua ele regenera completamente sua vida, podendo ser derrotado apenas se toda sua vida for reduzida em uma rodada

Boa mão:
Vash pode forçar 2 ataques críticos a cada 2 rodadas

Krakatoa

O rei das explosões

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 0
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento:0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Propulsão:
Krakatoa pode usar suas explosões como ação de movimento, podendo se mover um total de 28m por rodada

Explosão disruptiva:
Krakatoa pode como uma reação lançar uma explosão em um alvo, se o dano de Krakatoa superar o do inimigo ele não recebe dano

Explosão do rei:
Krakatoa cria uma explosão que afeta todos em até 3m, seu ataque é com poder+utilização de poder e seu dano é 10d20+30, esse ataque no entanto não pode ser crítico

Frag-Shot:
Krakatoa concentra sua explosão e dispara em uma linha reta, atacando apenas um alvo e causando 10d12+55 de dano

Mulher Matéria

A igualdade entre todos

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 12
Popularidade: 0
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 18

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Desconstruir átomos:
A Mulher matéria desfaz os átomos que compõe um alvo, rolando um teste de poder+utilização de poder para causar 10d20+35 de dano

Transpor matéria:
A Mulher matéria pode utilizar poder+utilização de poder para realizar qualquer teste

Reconstrução corpórea:
A Mulher matéria cura um alvo 10d20+50 de vida

Destruir moléculas:
A Mulher matéria desfaz as moléculas de um alvo, permanentemente reduzindo em 10 um atributo

Realocar matéria:
A Mulher matéria pode teletransportar a si mesma e alvos

A Existencialista

O que é existir?

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 0
Super velocidade: 0
Imortalidade: 0
Intelecto: 15
Popularidade: 0
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 20
Ciências sociais: 25
Combate: 0
Conhecimento: 25
Crime: 0
Percepção: 20
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Desenhar ritual:
Elizeveta desenha um ritual no chão, quem terminar a rodada em cima desse ritual perde permanentemente metade de sua vida

Convocar Algoz:
Elizeveta invoca uma torrente de magia para prender inimigos, o teste para se soltar é de super força com atletismo contra o de poder+utilização de poder de Elizeveta

Fim terrível:
Elizeveta cria um vórtex que suga tudo que é vivo para dentro, todos realizam um teste de super velocidade+reflexo DT25 ou são puxados para ele

Sacrificar:
Elizeveta sacrifica pontos de talento para reduzir um talento de um alvo de forma proporcional, ou gastar 5 pontos para causar desvantagens

O Grotesco Impressionista

FUJA!

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 30

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 20

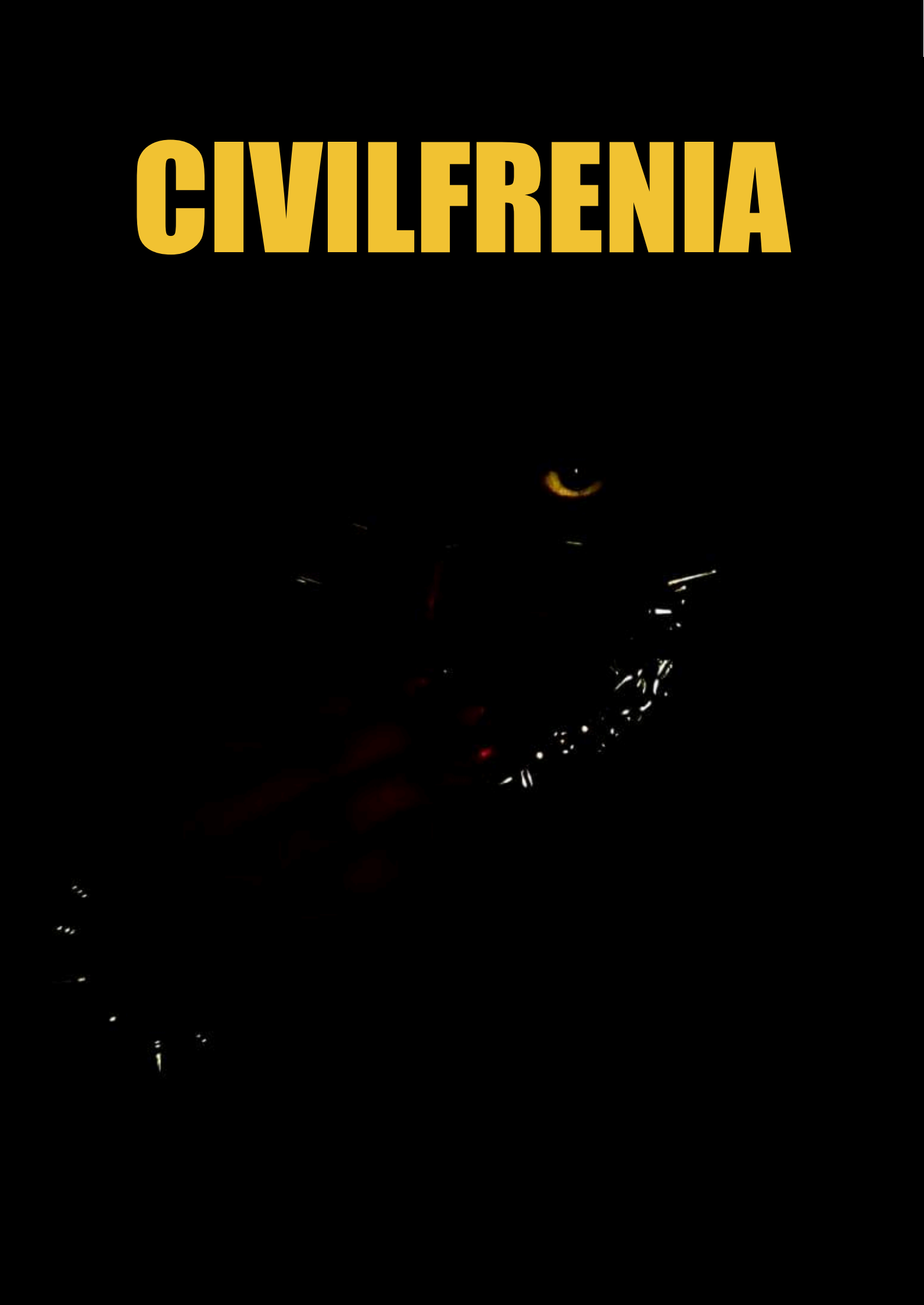
Carga máxima: 17

Movimento: 8m

Ataques:
Absorção grotesca:
O Grotesco Impressionista pode absorver seres vivos e aumentar sua vida máxima, nesse processo ele usa poder+utilização de poder contra a imortalidade com atletismo de um alvo, além de causar uma desvantagem, além de absorver a vida ele consome os poderes do ser, podendo por 3 rodadas usar esse poder. Quanto mais o Grotesco absorver mais deformado seu corpo fica

Evolução acelerada:
Nenhum ataque funciona duas vezes contra o Grotesco, uma vez que o Grotesco tenha sofrido um ataque o mesmo ataque não causará dano uma segunda vez utilizado

CIVILFRENIA



INTRODUÇÃO

Existe um mundo além dos heróis!

E essas histórias merecem ser contadas!

Civilfrenia é uma expansão do sistema base do universo de Herofrenia, focando no lado investigativo e histórias onde o super de super heroísmo fica para escanteio. Civilfrenia é o sistema para aqueles que desejam contar histórias de mistério no universo heróico.

Como sempre, Civilfrenia é um RPG de mesa, um jogo de interpretação de papéis em que o objetivo é criar e contar histórias com amigos, o foco de Civilfrenia sempre deve ser a diversão de todos!

Essa expansão abordará novas mecânicas em um sistema completamente novo do heroverso, encontre respostas e desvende os segredos da herofrenia...

O PEREIRA PRECISA DE AJUDA!

Nosso melhor amigo investigador, Pereira, precisa da ajuda de quem puder para desvendar os mistérios que rodeiam a origem meta-humana, os segredos das empresas e os artefatos amaldiçoados, enquanto houver um mistério haverá um investigador, e é aí que você entra!

Em Civilfrenia os jogadores assumem o papel de investigadores nada heróicos para desvendar um mistério, o foco desta vez é na resolução de enigmas e a entrega de justiça àqueles que não são tocados pelo heroísmo tradicional! Nesse mundo todos podem fazer a diferença, mesmo os civis!

QUAL O PROPÓSITO?

A diversão!

Sempre deve haver respeito entre os jogadores e o mestre, independente da temática ou história, os jogadores vem em primeiro lugar, ninguém deve se sentir desconfortável ao jogar Civilfrenia, o único propósito deste livro é a diversão de todos que o utilizarem. Um RPG de mesa começa e termina no respeito e limite do próximo.

Como sempre, esse é um livro base para contar a **SUA** história, rasgue, destrua, mude e profane quantas páginas desejar para encaixar em suas ideias, mistérios e diversão em geral da mesa, a única regra é sempre a diversão!

Porém lembre-se:

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Mestre: O narrador da história

Jogadores: Todos que participam além do mestre

Sessão: Uma jogatina de Civilfrenia

Cena: Um momento dentro de uma sessão

Rodada: Um giro completo por todos participantes de uma cena

Turno: A vez de um personagem agir em uma cena

D20: O dado de 20 faces

DT: Dificuldade do Teste

CA: Classe de Armadura ou Vulnerabilidade

Psique: O número de dados que se rola em um teste

Interpessoal: O valor que deve ser somado a um teste

O que precisa?

Para uma jogatina de Civilfrenia é recomendado o uso de papéis e canetas, além de alguns dados diversos, mais comumente usado o dado de 20 faces, o D20. Além desses materiais é necessário possuir amigos para jogar Civilfrenia, de preferência amigos dos bons!

Com isso em mente podemos falar sobre

CIVILFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!

Por quê a Civilfrenia?

Todos desejam respostas, ninguém morre calado, quando a justiça é falha os justiceiros nascem, quando o heroísmo falha, civis tomam por conta própria a responsabilidade de desvendar a verdade por trás das empresas de super heróis e sua origem. Existem aqueles que chamam a herofrenia de um cataclisma, e existem aqueles que chamam a herofrenia de um plano comercial extremamente bem sucedido.

Heroverso

Onde histórias acontecem

O heroverso é um ecossistema plural que engloba a realidade discutida neste livro, todas as histórias se conectam em algum momento, neste capítulo iremos abordar algumas dessas histórias e seus atravessamentos.

Código da máscara

O código da máscara se refere a um acordo não falado entre as empresas de heróis e a polícia, se trata de uma série de regras que os civis devem seguir para não interferir no trabalho dos heróis, apesar de muitos questionarem a veracidade deste acordo. O código da máscara para muitos é como um aviso, uma forma das empresas deixarem claro que seus assuntos não interessam a ninguém, uma forma de ameaçar aqueles que buscam verdades feias por trás dos vigilantes mascarados, todos que começam a encontrar a verdade são considerados infratores da máscara e são caçados pelas empresas de heróis, geralmente ocasionando no desaparecimento do investigador. Investigadores devem ter certeza que estão cobrindo seus rastros, ou que não estejam metendo o nariz onde não são chamados, ferir a máscara é um risco tremendo para qualquer civil comum, já foram relatados pela boca pequena até o aparecimento de **Gladiadores** para executar ass ordens da máscara. A máscara diz respeito a classe dominante do planeta, os poucos que detém muito, os interesses da máscara como uma classe se alinham como uma forma de classe nova de super burgueses, ferir a máscara seria atacar diretamente essa burguesia.

Gladiadores

Os Gladiadores são uma espécie de exército pessoal dos empresários da máscara, um gladiador tem a força equivalente a um super herói no top 5 do mundo, mesmo os heróis mais poderosos como Combo teriam problemas para lidar com um. Gladiadores são a última linha de defesa dos poderosos de verdade nesse mundo, uma prova que os super poderes não alcançam o poder verdadeiro, o poder do capital.

Trauma Response

O time especial da Health&Care, o trauma response é uma força militarizada que se especializa na extração de clientes importantes, o trauma response é uma força a ser levada em conta em qualquer situação envolvendo os mais poderosos, alguns argumentam que esse pequeno exército médico pode medir forças com os super heróis, outros dizem que gladiadores são enviados nos planos mais caros da health&Care, de qualquer modo o trauma response têm presas afiadíssimas.

Bureau de investigações Oníricas

O Bureau de investigações oníricas é um time de investigadores paranormais que atua pelas sombras, a equipe é comandada pela senhora onírica, uma mulher muito bem versada nas vielas de Setealém, o bureau atua nos casos que a polícia não pode lidar, eles são uma equipe de investigação e extermínio paranormal, sua base é dentro de um túnel de metrô no Rio de Janeiro.

A teoria das janelas partidas

Nos anos 40 o planeta viveu uma corrida meta-humana, diversos países buscavam um novo avanço tecnológico que traria à humanidade mais próxima do divino, a humanidade buscava uma forma de tornar-se Deus, foi então quando as janelas se partiram, em 1944 uma explosão nuclear ocorreu no Mato Grosso, dando origem aos primeiros meta-humanos, o Brasil havia ganhado a corrida. Desde então os super habilitados nasceram ao redor do mundo, alguns teorizam que o evento alterou a genética de todos no planeta, criando a radiação H, ou a super radiação. Alguns apontam para a empresa Health&care como essa vencedora, outros apontam a ela como o início do fim, uma super empresa dona de conglomerados que controla o mundo por trás dos panos, uma empresa capaz de sumir com uma civilização inteira, uma empresa para dominar a própria Atlas.

Health&care

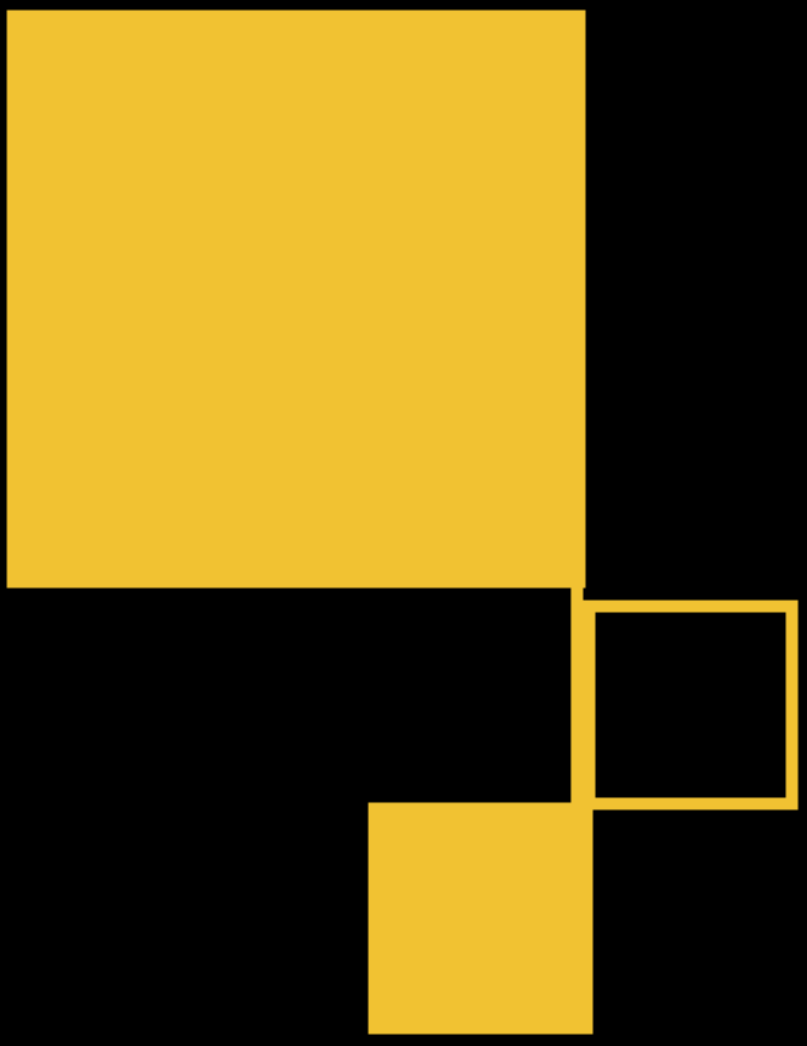
Uma empresa farmacêutica com origem nos meados de 1800, desde sua origem vem crescendo exponencialmente, possivelmente tendo criado o próximo passo na evolução humana, a Healthcare tem ligações com os cabeças de várias empresas, como seu vínculo com Hamilton da Atlas, neto de um dos principais acionistas da empresa.

Herofrenia

O estado de loucura dos meta-humanos, alguns teorizam como uma espécie de sobrecarga de radiação H em um corpo, outros teorizam que a herofrenia foi criada pelas próprias empresas de heróis, uma espécie de problema que apenas elas teriam a solução, um remédio que seria vendido a custa de inúmeras vidas inocentes.

A feira heróica

Realizada anualmente a feira heróica serve como umk display das empresas para o mundo, contratos são assinados e compras e transações de heróis são realizadas. Além do papel público a feira heróica também funciona como um tribunal heróico, no centro da feira reside uma cúpula com representantes de todas as empresas, onde é decidido o destino de diversos meta-humanos.



Teorias de Murasakibara Nakamoto

Murasakibara Nakamoto, ou Homijo, começou a investigar a verdade sobre as empresas após entrar e se filiar a Atlas, com sua vasta lista de contatos ele pôde fazer conexões inesperadas, podendo criar diversas teorias por conta própria.

Janelas partidas:

Origem meta-humana, corrida meta humana dos anos 44, apesar do Sr.Tempo dizer que usou seu primeiro poder em 41, uma explosão cogumelo azul no Mato Grosso, assim “começou” a magia e rituais também?

Magia do sr tempo:

Nem a Syndra reconhece o jeito que ele usa magia, esses símbolos são muito diferentes (mais complexos?) dos outros magos/feiticeiros. Ele não pode ver o futuro constantemente, também ou precisa escolher ver o futuro ou não consegue ver o nosso futuro, ele se surpreendeu ao ver a katana amaldiçoada de Kazuki e sobre os poderes do Rick.

Sr tempo:

Diz ter 100 anos, tem 90 cronologicamente, diz que suas magias afetam a realidade muito, mentiroso do caralho e tá escondendo o jogo, falou como a ganância humana criou os meta humanos, sabe da corrida

Artefatos amaldiçoados:

Pelo diabo? Talvez não, ou sim. Parece mais sobre intenções. Talvez não tenha relação com o diabo e rituais, o Monte Carlo sabe sobre artefatos amaldiçoados mas não sabia sobre o diabo

Health&care:

A dona dos aglomerados de empresas, tá aí desde o final de 1800, definitivamente está relacionada a corrida meta-humana, tem muitas ligações com manipulação e esconder a verdade. Tem guardas de força equivalente ao top 5, pode estar mais profundamente associada a empresas. Se não me engano o avô do Hamilton também tava enfiado até as bolas nisso, parece que ele só herdou esse propósito, Hamilton faz parte dela ou a usa? Ta cheia de merda

Magia:

Alterações (espontâneas?) na realidade, pessoas que têm esse acesso só usam esses caminhos já prontos

Poderes:

Depois das janelas partirem todos (ou ao menos alguns) possuem radiação H agora, um mutação genética que permite a utilização de poderes, se a teoria estiver certa todos têm potencialmente poderes, apenas tem a radiação dormente. Talvez o mercado de herofedrina seja mais complexo, envolvendo a ideia de criar novos meta humanos, acordando essa radiação dormente

Herofrenia:

O estado de loucura (por excesso de radiação?) dos meta humanos, parece espontâneo, diferente de humanos comuns, uma condição degenerativa rápida(?) Origem desconhecida, provavelmente as empresas ativamente induzem a herofrenia em casos. Algum motivo mais profundo do que só ganância e manipulação?

A ganância humana e o afastamento com Deus:

Mais de uma vez a origem meta humana é relacionada a "ganância humana" e relacionado com perder uma inocência, uma forma de corrupção, um atentado contra a natureza. Houve um preço na origem meta humana (e mágica). A transformação parece ter sido permanente, talvez as maldições e magia sejam uma resposta natural à ganância humana, um ecossistema que se auto regulou quando os humanos se afastaram de seu criador. O que aconteceu? Nós (há um duplo sentido nisso). Se houve uma resposta a essa "natureza" nova, haveriam outras a outros avanços? Quais seriam as consequências então de uma transformação multidimensional?

Conglomerados:

Hamilton (e health&care?) usam uma porrada de empresas falsas para fazer o que precisa, mas sempre há uma forma de rastrear, tenho anotado todas que pude, também deve checar de onde vem o dinheiro que hamilton envia, checar transações, algum fator comum há de existir

Radiante:

Qual é a do radiante? Ele sabe de coisa... demais, investigar, da mesma forma que Hydro. Tem um clubinho com Combo e outras heróis

Ganância:

Parece ser a palavra chave

Locomotiva:

Não enlouqueceu nem fodendo, tem um filho por aí também, talvez saibam de algo, ele sabia

O crime organizado

Apesar de desonesto, o mundo criminoso é incrivelmente organizado, do criminoso de rua até os de terno sentados por trás das empresas, todos sabem as regras do jogo, todos sabem seus territórios e onde podem ou não pisar. O mundo do crime possui algumas facções centrais, **A Família** de Magma Joebilly que atua no norte das américas e na Ultraferrovia, **Os Neuromaníacos** de Sebastião Cop-IV, que atuam na Ultraferrovia e américa latina e **A Guarnição** de Poppa Russk, que atua no Brasil. Outros grupos vilanescos existem ao redor do mundo, como o **Exército da liberdade** da Ásia ou os **Revolucionários** da Europa, porém são menos influentes no meio heróico, alguns teorizam que as 3 grandes facções são financiadas por empresas, estimulando o conflito com intenção de lucrar por cima das casualidades.

A Família:

A família é uma forma de máfia mais clássica, o grupo de Magma Joebilly tem como seu principal trabalho o tráfico de armas, drogas, a dominação territorial e a venda de segurança, seu trabalho mais lucrativo são seus pontos de venda de herogumelos na Ultraferrovia

Os Neuromaníacos:

O grupo de Sebastião Cop-IV se especializa em assaltos e crimes virtuais, roubo de contas de banco, venda de informações, manipulação de espaços virtuais e até assassinatos políticos

A Guarnição:

A Guarnição se especializa em domínio territorial, sendo o maior grupo criminoso, apesar de não ser o mais poderoso. A Guarnição realiza qualquer tipo de trabalho, segurança, ameaças, assaltos, o que o dinheiro mandar. Durante a feira heróica A guarnição realizou um ataque junto de Demitrius Wesley Johnson

Exército da liberdade:

O grupo asiático é considerado um grupo vilanesco pelos países em que atua, apesar de popularmente ser conhecido como uma forma de luta contra a repressão de classes em países corruptos. A vilania é um título que pode ser aplicado de forma muito subjetiva, tendenciando facilmente a visão sobre um indivíduo ou grupo.

Os Revolucionários:

O grupo comandado por Demitrius Wesley Johnson confronta abertamente as empresas de super heróis e incentiva a ruptura com o código da máscara.

Os seguidores do segredo

Os seguidores do segredo são uma aliança formada por meta-humanos que buscam as verdades escondidas da realidade, eles seguem o homem por trás da máscara, assim como o Afiliado da ovelha, em busca de todos os segredos do universo. Os seguidores buscam a verdade, o maior segredo de todos, a maior história. O grupo busca a verdade sobre a origem dos artefatos amaldiçoados, a verdade sobre o ano perdido e a origem dos meta-humanos, eles buscam o que se esconde. Os seguidores do segredo formularam a Teoria de Wesley e a Teoria dos pontos intercessores.

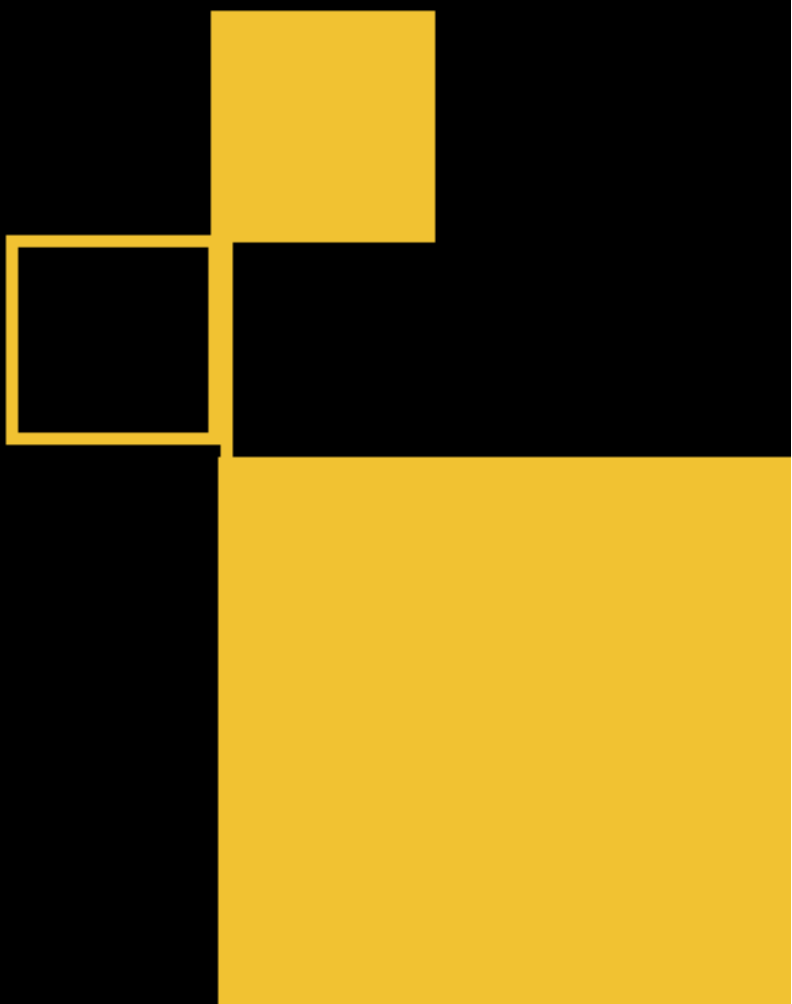
Vox populi

O Vox populi, ou voz do povo, é um grupo organizado da américa latina de vigilantismo civil. Os Vox populi nasceram durante a guerra do Paraguai, pelas forças que se opuseram ao chamado da guerra, unindo forças humanas e meta-humanas pela liberdade do povo. A voz do povo é ouvida onde os heróis não enxergam, quando o sistema esquece seu povo os Vox populi estão lá, quando há necessidade há quem queira ajudar.

Em 1985 a voz do povo se mostrou ativa durante a **revolta da máscara,** uma série de protestos contra a implementação de meta-humanos no governo ditatorial brasileiro, as manifestações tomaram forma a partir da revolta do povo com a opressão militar, durante essa revolta foram assinados novos acordos de não interferência dos meta-humanos em medidas políticas humanas.

Tabula Rasa

A Tabula rasa é a reunião dos maiores magos do planeta, composta por Houdini, Sr. Tempo, Afiliado da ovelha, Vinushka, Panela e Viktor Vaughn Dumile. A Tabula rasa se reúne para definir o futuro da humanidade, o grupo trata de crises sobre a realidade, guiando o universo para um caminho linear, reunindo os maiores magos de cada área, incluindo o conhecimento do Diabo do Panela. A Tabula rasa cuida da vida civil por debaixo dos panos, guiando gentilmente o curso da humanidade com uma mão invisível. A Tabula rasa tem conhecimento sobre as janelas partidas e a origem da magia, assim como a teoria dos pontos intercessores.



Motorcity Blues

O blues da cidade quer dizer a melancolia causada onde o heroísmo não toca, onde dias melhores existiram, o blues da saudade de uma época melhor, o sonho que um dia os heróis lembrarão de você. Onde o heroísmo falha, o blues existe, onde a humanidade assume seu papel emancipado das grandes empresas. O blues é a saudade do que se ama, a espera do Retorno é a filosofia heróica da saudade do que se foi. A expressão Motorcity Blues surgiu em Detroit, onde a população mais pobre passou pela perda de diversos heróis em um ano trágico.

A festa inferno, os hardcore e as flores do pai

A festa inferno é um evento que ocorre de tempos em tempos em lugares diferentes, uma festa regada a drogas, sexo e atividade paranormal. Durante a festa inferno a própria membrana da realidade se afina e Setealém se conecta com o mundo material, contratos com o Diabo são assinados, meta-humanos se reproduzem e os hardcore se encontram com as flores do pai.

Os hardcore são uma subcultura pós-punk, pós-moderna, pós-humana, sua subcultura nasceu com a música elétrica sintética, uma forma de música eletrônica senoidal anedótica criada por Guillermo Milliano. Os hardcore tem uma filosofia sobre amor, intensidade e ondas vibracionais totalmente transcendentais, as festas hardcore sempre são repletas de drogas, amor genuino, sexo suado, música vibracional e drogas, muitas drogas.

As flores do pai são um culto de sexo organizado pelo seu pastor e pai John Arne Riise, o culto prega a liberdade sexual e espiritual de seus seguidores, além do amor ao pai.

Bangu 0,
“O Tártaro”

Bangu o é a maior prisão de segurança máxima do mundo, é onde residem os maiores vilões do mundo quando são presos, a penitenciária reside no Rio de Janeiro, na cidade penitenciária de Bangu. Após a era de ouro Bangu o foi fundada, uma cidade inteira que contempla a penitenciária, a cidade foi evacuada durante a construção do presídio, dando espaço a mais alta segurança do mundo, a cidade passou a ser conhecida como “O Tártaro”.

A cidade inteira é uma prisão, guardando em seu coração Bangu o em si. Quem entra em Bangu o não sai mais.

Teorias do Pereira

O investigador gatuno tem muitas teorias promissoras sobre a realidade em que vive, apesar da certeza não ser sua melhor amiga.

Sobre a origem meta-humana:

* Vai além da ciência, a cobiça humana toma forma.

* Quando as janelas se partiram, a natureza tentou balancear as coisas.

* Quanto maior sua ligação com a Meta-humanidade, mais a natureza te renega.

* Alguns Meta-humanos parecem ter uma origem diferente. Foram fabricados.

As empresas:

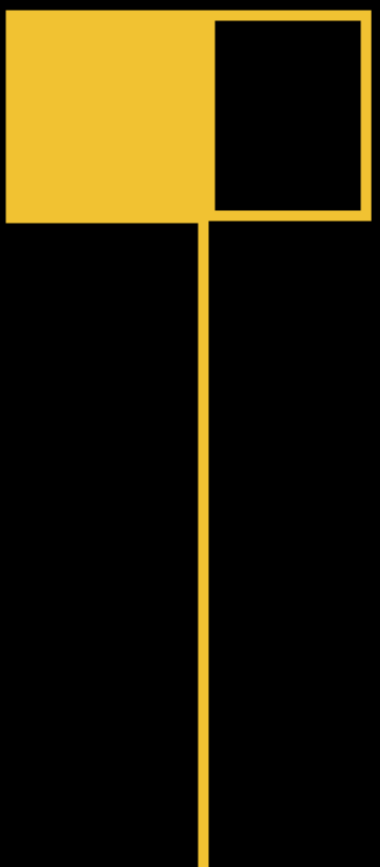
* Fato: registros da Atlas datam de cerca de 3 décadas antes da sua criação, inclusive antes das janelas se partirem.

* Tudo não passa de um grande conglomerado da Heath&Care, e não se trata do ramo de heróis.

* A Health&Care se interessa fortemente pela instabilidade psicológica dos heróis.

Sobre o mundo:

* Alguns objetos fogem a compreensão mesmo antes da origem meta-humana. Talvez nem tudo tenha explicação.



O corpo de Cristo

O corpo do primeiro santo foi repartido através das realidades, partes do corpo de Cristo são encontrados através do tempo e das realidades, repartido através do multiverso. Cada parte possui um poder paranormal imenso e um potencial amaldiçoado sem igual.

A teoria dos pontos intercessores

Os seguidores do segredo formularam uma teoria sobre o ano perdido, analisando a posição coordenada dos artefatos amaldiçoados é possível traçar um mapa do que foi perdido, alinhando a localização das partes de cristo através do multiverso pode-se traçar uma rota até o ano perdido, o centro das interseções. A tabuleta de pedra encontrada na Lituânia ensinava como encontrar Carcosa, o ano perdido.

Na ultraferrovia existem postos de extração de data antiga, existe um buraco na realidade que cerca o último vagão da ferrovia, esse buraco de 7mm absorve conhecimento e corrompe ondas, com o equipamento, conhecimento e intenções certas é capaz de se captar data corrompida, deslumbres do futuro e o que não deveria existir. A Atlas é a pioneira na extração de dados corrompidos, mantendo seu monopólio no vagão.

A ganância e o afastamento de Deus

A ganância humana resultou no afastamento do divino, em uma era Deus e a humanidade andavam juntos, porém a ganância apodreceu a humanidade, afastando-a de Deus, gerando o ano que não aconteceu, o ano perdido. A origem meta-humana traiu os planos do Altíssimo, separando a realidade do divino, criando maldições, torcendo e quebrando a realidade, destruindo o futuro e alterando o passado, criando o ano que não existiu, o local impossível, as janelas partidas.

O ano perdido

O ano perdido foi a consequência da humanidade se afastar de Deus, um ano em que nada aconteceu, um ano impossível que se desprendeu da linha do tempo, um local inalcançável. O ano perdido está fora da realidade, é um local que só pode ser encontrado a partir do impossível. No ano perdido todas as respostas residem, toda a realidade está perdida, no ano perdido existe o segredo, o segredo tão sombrio que teve de ser apagado, o segredo que afastou a humanidade de Deus, o segredo que partiu as janelas. O segredo é

A magia e as maldições

Após as janelas se partirem distorções na realidade se propagaram através da linha temporal, distorções que podem ser sentidas por pessoas com o conhecimento especial e o tato do sexto sentido, a intuição. Pessoas com essa capacidade podem usar estas distorções naturais da realidade para realizar feitos mágicos, mudanças impossíveis da realidade que têm sua probabilidade aumentadas por uma distorção do universo.

Maldições e o Diabo

Além das distorções no universo, as janelas partidas também causaram o afastamento do divino, a quebra das janelas trouxe com si o despertar das forças do universo, maldições começaram a existir, o Diabo começou a atuar, o divino acordou ao redor do mundo e na história. A crença tem poder, acreditar pode tornar histórias em realidade, acreditar na maldição de algo pode trazer essa maldição para a realidade, da mesma forma que as distorções da realidade trazem a magia elas também incitam a realidade ideal humana, crer em algo faz este algo se tornar real, como maldições, bênçãos e o Diabo.

Personagens relevantes

Pereira:

Um homem meio gato que está determinado a descobrir os mistérios do heroverso, ele junto de Demitrius Wesley Johnson são a cabeça da Civilfrenia

Demitrius Wesley Johnson (Roland Olivier):

O ex herói amnésico se juntou ao Pereira depois de sua vingança contra o vilão Brainwave, Demitrius é o único da equipe que possui poderes

Murasakibara Nakamoto:

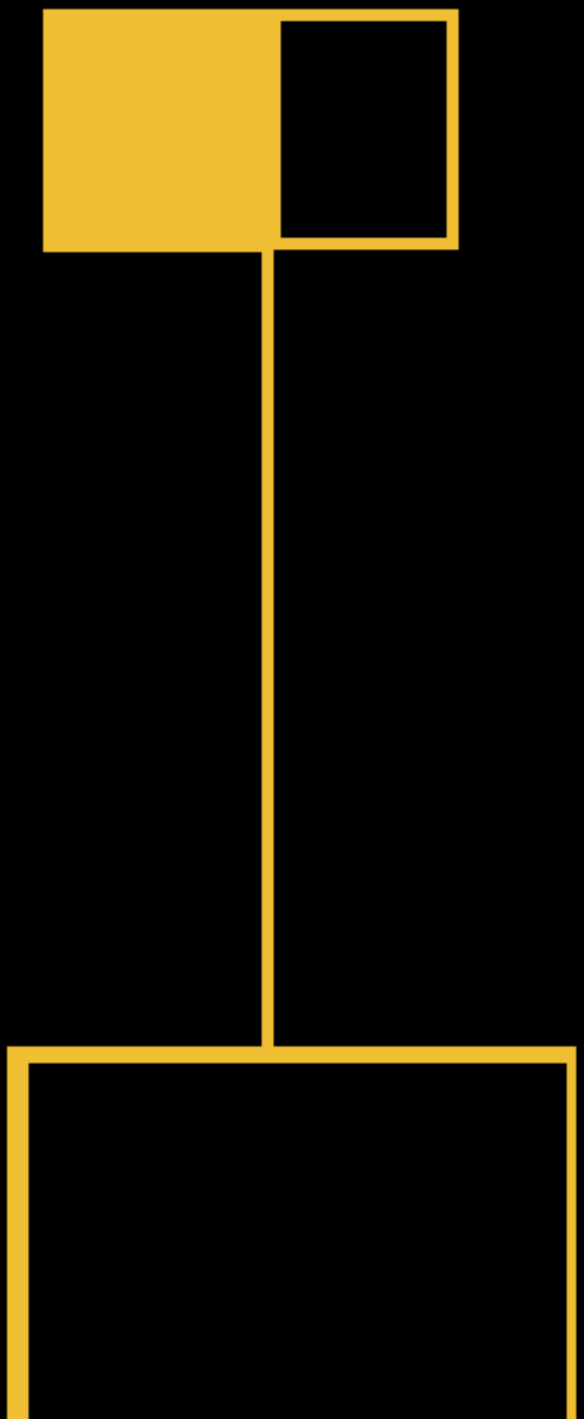
Murasakibara era conhecido como homijo antes de começar sua jornada de vilania em busca de respostas, alguns dizem que ele ainda tem um bom coração

Radiante:

Radiante já foi a cara do heroísmo, hoje em dia o herói aposentado busca fazer justiça de outras formas

A comissão da paz libertadora

A atuação heróica na Ásia funciona de forma diferente, apesar da Fundação Kuroki do japão, a atuação heróica é regulada pelo Estado, na China existe a Comissão da paz libertadora, um órgão estatal que classifica, comanda e controla os meta-humanos. Sem uma licença oficial os supers são considerados vigilantes e sofrem represália do governo.



A dinastia Nobunaga

A família japonesa Nobunaga é uma dinastia com séculos de existência, seu poder se estende desde poder político e seleção de deputados, até a manipulação do exército japonês. A família Nobunaga deu fim à Yakuza original e em seu lugar dominou as ruas das metrópoles. A família é dona de indústrias farmacêuticas, bélicas e de saúde, qualquer coisa consumida no Japão tem um dedo da família Nobunaga. A dinastia herdou o tesouro do país, a gigante farmacêutica 健康と幸福 (A indústria da saúde e felicidade), que futuramente se tornou a primeira empresa de super heróis da Ásia.

Os VIPs

Os VIPs são membros especialmente importantes da nova burguesia heróica, são compostos das pessoas mais influentes do mundo, assim como as mais ricas. Eles são:

Jaser Bragança (CEO da Coração Verde-Amarelo)
Samanta Wilkens (CEO da Love Mark)
Wilhelm Walker (CEO da Heroes n' Champions)
Hideyoshi Nobunaga (Patriarca da familia Nobunaga)
Odin Lake (CEO das industrias Torque)
Marcelo Leão (CEO da Companhia de Heróis)
Jakub Polminsk (Ex agente de heróis)
Hamilton Coelho (Diretor de marketing da Atlas)
Henrique Paiva Gomes (CEO da Atlas)
César Andrade (CEO da Health&Care)

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

Criando um investigador

Neste capítulo iremos apresentar o novo sistema do heroverso, dando as ferramentas para você criar seus personagens!

FUNDAMENTOS

Vida: 20 PV

Interpessoal: 20

Movimento: 3m

Psique: 5

Carga: 5

Em seguida distribua seus pontos de psique

Abertura à experiência:

O quão disposto você é a aprender e aceitar novas experiências, está associado a uma maior percepção do mundo a volta, uma compreensão mais veloz, também funciona como sua destreza manual e sua mira.

Agradabilidade:

Trata-se de quão agradável você é para outras pessoas, o quão facilmente você pode se adaptar em situações sociais, também se refere a sua capacidade de contar e perceber mentiras, são suas habilidades sociais e seu intelecto acadêmico..

Conscienciosidade:

Se trata de quanta consciência você tem sobre si mesmo, sua capacidade de compreender onde se encaixa na sociedade, sua habilidade de olhar para dentro de si mesmo, além de sua habilidade de criar fantasias em sua mente, criar personas idealizando seus atributos naturais, é sua capacidade de imaginação e criatividade.

Extroversão:

O quão hábil você é em se relacionar com outros indivíduos, sua capacidade de se expressar, sua habilidade social no sentido de auto expressão e suas habilidades físicas, seu poder sobre sua própria expressão.

Neuroticismo:

Se trata de sua habilidade de lidar com estresse, sua capacidade de se conectar com as partes mais subjetivas de sua própria mente, sua capacidade de conectar-se com o que não está ali, sua capacidade criativa de lidar com problemas.

Distribua seus pontos de interpessoal

Até o limite de 5!

Interpessoais rolados com abertura à experiência:

Gestalt, Operações funcionais, Psicomotricidade

Interpessoais rolados com agradabilidade:

Almanaque, Neuroplasticidade, Psicodrama

Interpessoais rolados com conscienciosidade:

Autocepção, Introspecto, Persona

Interpessoais rolados com extroversão:

Conjuntura, Parkour, Psicossexualidade

Interpessoais rolados com neuroticismo:

Complexo interno, Sistema límbico, Zeitgeist

Almanaque: Lembre do que leu, memorize cada parte do que vê, comprima arquivos mentais, traga a tona memórias, comum entre leitores, professores e acadêmicos

Autocepção: Veja o que tem de errado, entenda seu lugar no mundo, projete seu interior no mundo a fora, imponha-se, entenda como os outros te enxergam, comum entre celebridades, policiais e ditadores

Complexo interno: Traumatize eles, entenda o que há de ruim nos outros, veja o diabo no ombro e faça amor com ele, compreenda porque o crime ocorre, comum entre criminosos, advogados e gangsters

Conjuntura: Dobre o mundo a sua frente, bata de frente contra paredes, resista a dor, deixe seu corpo falar, comum entre lutadores, soldados e fãs de tatuagem

Gestalt: Interprete o mundo a sua volta, veja o que escapa os olhos dos outros, sinta a realidade em sua magnitude, comum entre analistas, detetives e artistas

Introspecto: Analise seu interior, entenda o que está passando dentro de si, mantenha-se centrado, não seja abalado por nada, veja o que tem dentro da sua cabeça, comum entre escritores, pessoas criativas e terapeutas

Neuroplasticidade: Se adapte, se reconstrua, sobreviva a realidade a sua volta, reconstrua pontes neurais antigas, reformule ideias, comum entre escritores, professores e fãs de quiz

Operações funcionais: Interaja com o mundo, utilize a destreza manual, faça as máquinas funcionarem, use seus dedos, formule o mundo na ponta de seus dedos, crie com suas mãos, abra portas, comum entre ladrões, escrivãos e relojoeiros

Parkour: Expresse sua individualidade através de seu corpo, revolucione a dança, crie movimentos fluidos, entenda o funcionamento de tudo que se move, traga vida ao movimento, comum entre alpinistas, viciados em adrenalina e dançarinos

Persona: Idealize, veja sonhos, abrace um mundo perfeito, aplique a lei, enxergue a bondade nas pessoas, atualize seu contato com o divino, comum entre sonhadores, pintores e religiosos

Psicodrama: Analise o passado, sinta as emoções das pessoas, reviva sugestões, crie a fantasia para cobrir lacunas, ocupe a mente com fantasia, comum entre atores, psicólogos e pessoas criativas

Psicomotricidade: Não deixe nada escapar, abrace os menores detalhes de forma veloz, analise-os, comum entre atletas, analistas do comportamento e interrogadores

Psicossexualidade: Sinta outros corpos, deixe-se tomar conta e sinta o fervor das ruas, devore drogas e saboreie o desejo, abrace o inconsciente e deixe a imaginação fluir, comum entre pessoas intensas, românticos e apaixonados

Sistema límbico: Sinta o que não está por perto, tenha arrepios, ouça os sussurros de setealém, conecte-se ao paranormal, chore as lágrimas de outras pessoas, viva a empatia, comum entre artistas, mágicos e charlatões

Zeitgeist: Conecte-se ao momento, deixe a cidade falar através de você, lembre-se do que esqueceu, veja tendências, se conecte ao povo, perceba os movimentos da massa, comum entre políticos, ativistas e moradores de rua

ANTECEDENTES

O que te faz você

Antecedentes são a base do seu personagem, parte do que faz ele especial, os antecedentes são a história que seu personagem tem, sua origem. Antecedentes cedem bônus e habilidades, são os atributos que seu personagem herdou durante a vida.

Antecedentes próprios podem ser criados com auxílio do mestre, estes são apenas alguns exemplos e propostas, todos podem ser esculpidos como a mesa desejar!

Advogado:

Você treinou seu conhecimento criminal sua vida toda, você recebe +3 em autocepção e complexo interno

Arquiteto:

Seus olhos são treinados para perceber os menores detalhes, você recebe +3 de gestalt e recebe +2d para analisar pistas envolvendo ambientes

Artesão:

Você passou muito tempo aprimorando suas habilidades manuais, você recebe +3 de operações funcionais e recebe +2d para derrubar portas

Atleta profissional:

Você vive uma vida de disciplina e esforço físico, você recebe +2 de conjuntura e 15 de vida

Herdeiro:

Você nunca trabalhou na sua vida, podendo explorar sua criatividade, você recebe +2 em persona e começa cada sessão com 5 mil para gastar

Chef executivo:

Seu passado na cozinha te auxilia no manejo de instrumentos afiados, você recebe +2 de operações funcionais e pode preparar pratos, estes pratos contam como uma refeição e podem ser feitos em interlúdios

Dançarino:

Você trabalha profissionalmente com seu corpo, você recebe +3 em parkour e psicodrama

Engenheiro:

Você entende como estruturas funcionam, você recebe +3d para investigar pistas relacionadas a prédios ou construções

Escritor:

Você lida com a criatividade todos os dias, você recebe +3 em persona e psicodrama

Hippie:

Você vive em contato com a natureza e mãe terra, você recebe +3 em zeitgeist e sistema límbico

Matemático:

Você conhece a física como ninguém, você recebe +3 em almanaque e psicomotricidade

Médico:

Você tem formação completa em medicina, você recebe +2d em testes de almanaque para curar alvos e sua cura recebe +1d

Militar:

Sua vida anda sob constante estresse e disciplina, você recebe +3 em conjuntura e autocepção

Motorista de ônibus:

Você lida diretamente com a cidade e seus residentes, você recebe +3 em zeitgeist e gestalt

Policial:

Você é um tira de carteirinha, você recebe +2 de autocepção e quando falando com outros agentes da lei você recebe o bônus de +2d em testes

Professor:

Sua vida é baseada em paciência e aprendizado, você recebe +3 em neuroplasticidade e introspecto

Psicologo:

Você trabalha diariamente com o emocional das pessoas, você recebe +2 em complexo interno, gestalt e psicodrama

Ocultista:

Você tem uma ligação direta com o paranormal, você recebe +3 em complexo interno e sistema límbico

Técnico em TI:

Você trabalha com máquinas constantemente, você recebe +2 em almanaque e quando está realizando um teste relacionado a máquinas você recebe +2d

HABILIDADES

Habilidades são ações especiais que os personagens podem fazer ao longo das cenas de Civilfrenia, elas dão um toque a mais de personalização para os personagens, porém algumas habilidades necessitam de alguns pré requisitos de seu personagem!

Este capítulo apresenta as habilidades do jogo, no entanto estas habilidades podem ser mudadas à necessidade da mesa! Civilfrenia dá mais foco em interpretação do que utilização de habilidades ou combate!

Escolha duas habilidades para seu primeiro nível

Tira matutino:

Seu primeiro teste em uma cena de investigação recebe +5 de acerto

Tira mal:

Durante cenas de interrogatório você recebe +2d em testes de intimidação

Passado recente:

Você recebe o dobro dos efeitos de seu antecedente

Sentidos paranormais:

Você pode rolar um teste de neuroticismo com zeitgeist para se comunicar com a cidade, recebendo uma dica do mestre sobre a investigação

Requer 3 de neuroticismo e 1 de conscienciosidade

Sedutor irreparável:

Você pode seduzir um alvo usando agradabilidade com psicodrama contra um teste de conscienciosidade com introspecto do alvo, se o alvo falhar ele passa a ter -5 em testes para perceber mentiras

Requer 3 de agradabilidade

Lutador profissional:

Seus golpes desarmados causam 1d6+2 de dano

Party boy:

Drogas e utilizáveis duram uma rodada a mais em você

Forjado no aço:

Você pode improvisar um kit médico uma vez por sessão, este kit médico cura 2d6 de vida ou tira um alvo do estado de morrendo

Inspetor formado:

Você recebe +2d em testes de examinação de corpos

Requer 2 de agradabilidade e 1 de abertura à experiência

Doutor bugiganga:

Você pode comprar 3 itens de forma gratuita ao início de cada sessão

Requer 3 de abertura à experiência

Papo de tira:

Você pode usar esta habilidade para usar jargões de polícia, só alvos com essa habilidade podem entender a mensagem

Requer 2 de conscienciosidade

Usuário controlado:

Itens utilizáveis tem um uso extra em suas mãos

Devorador de conhecimento:

Por nível você recebe +3 de interpessoal

Porco imoral:

Você pode rolar um teste de conjuntura com neuroticismo para intimidar um interrogado, no entanto interrogados intimidados podem entregar relatos ou confissões falsas

Requer 2 de neuroticismo

Bônus por nível:

Níveis par: +5 de vida, +5 interpessoal

Níveis ímpar: +2 psique, +1 habilidade

EQUIPAMENTOS

Arsenal do Pereira

Fazendo o melhor que dá

Neste capítulo iremos explorar os equipamentos usados nas investigações, assim como armas e utilizáveis, aqui é onde você monta seu inventário para um caso!

O Pereira abriu seu arsenal para você, o que não é grande coisa, mas é melhor do que nada!

Armas brancas:

Roladas com 1d20+conjuntura

Ataques desarmados: Causam 1d4 de dano, podem ser usados com conjuntura

Armas Improvisadas: Causam 1d4+2 de dano, podem ser usadas por qualquer um

Armas marciais: Causam 1d6+5 de dano, só podem ser usadas por pessoas treinadas em conjuntura

Armas de fogo;

Roladas com 1d20+operações funcionais, precisam de treinamento

Armas de fogo leve: Causam 1d10+4 de dano

Armas de fogo pesadas: Causam 2d12+8 de dano

Utilizáveis:

Usos contados e duram uma cena!

Bourbon: +3 de conjuntura, zeitgeist e complexo interno, -3 de operações funcionais, almanaque e introspecto (3 usos)

"Remédio" focalizante: +3 de almanaque, gestalt e operações funcionais, -3 de neuroplasticidade, persona e psicossexualidade (3 usos)

Maço de cigarros: +3 de psicossexualidade, psicomotricidade e introspecto, -3 em parkour, conjuntura e autocepção (3 usos)

Pomada cicatrizante: Cura 2d6 de vida temporária (3 usos)

Kit médico: +5 em testes relacionados a medicina, cura 2d4+4 de vida, cura lesões (2 usos)

Psicoativo: +5 de parkour, psicodrama e conjuntura, -5 de vida, -4 em almanaque, gestalt, operações funcionais e autocepção (1 uso)

Auxiliares:

Facilitando sua vida! Permitem rerolar testes!

Kit de crime: Auxiliam em atividades criminosas como arrombar portas

Kit de disfarce: Auxiliam a uma pessoa se disfarçar, podem variar a depender da ocasião

Kit de reparação: Auxiliam a reparar documentos

Kit investigativo: Auxiliam a investigar uma cena de crime

Kit forense: Auxilia a examinar corpos

Detector de mentiras: Auxiliam em interrogatórios

Pacote de munição: Duram uma rodada

Fogareiro a gás: Auxilia no preparo de comidas, permite criar refeições

Saco de dormir: Auxilia no descanso, permite ter um bom sono

Telecurso expresso Helpbote

Trazido a você pelo Garoto Ajuda e Rebote

Durante uma investigação o fator tempo é valioso, não é sempre que os investigadores poderão tirar um sono de beleza e realizar as compras do mês, investigadores de verdade precisam saber se virar!

Este capítulo ensinará aos investigadores como criar seus próprios itens durante as missões de Civilfrenia!

Bandagens: Curam sangramento, podem ser criadas a partir de roupas, panos ou semelhantes

Ervas: Encontradas comumente no heroverso, uma erva verde com propriedades de cura

Cura simples: Cura 2d4 de vida e tem uso único, criada usando uma erva e água limpa

Cura complexa: Cura 1d6+4 de vida e tem uso único, criado usando uma erva, uma bandagem e água limpa

Filtro simples: Cria água segura para beber, criado usando bandagens e água suja

Refeição: Uma refeição digna que tira fome e cura 1d2 de vida, criado usando comida e uma fonte de calor

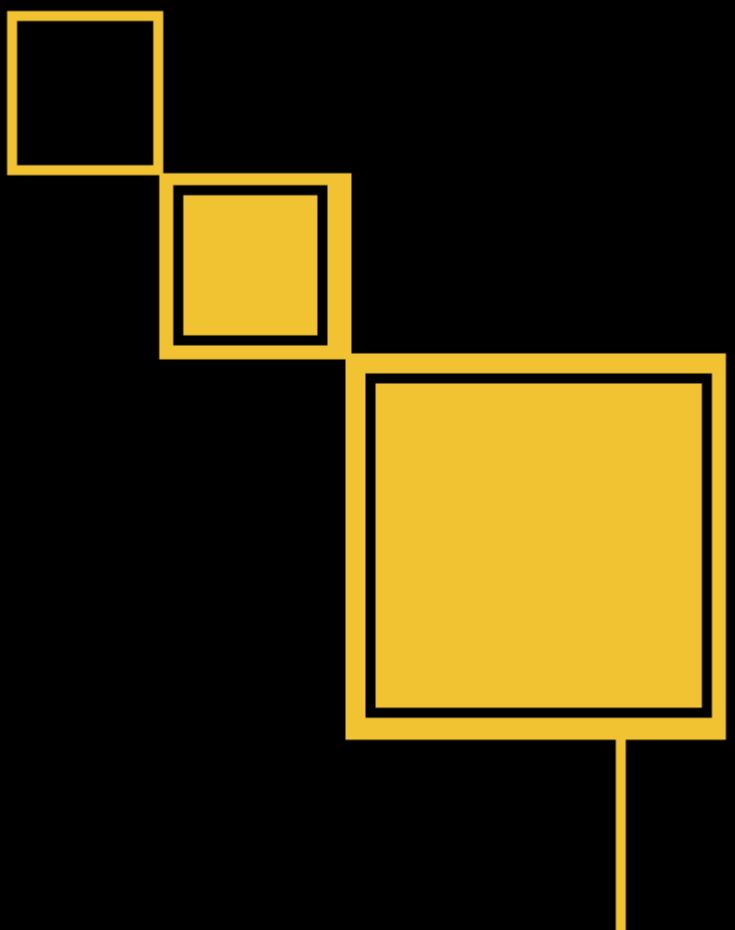
REGRAS

Treinando Interpessoais

Virando craque nisso

Após o limite de 5 pontos em um interpessoal é necessário seu treinamento para evoluir, permitindo chegar ao novo limite de 10 pontos, um treinamento de interpessoal pode ser realizado como uma ação de interlúdio ou ao longo de 5 cenas.

Algumas ações necessitam treinamento em um interpessoal, todos que tentarem uma ação sem treinamento tem +5 de dificuldade no teste.



Humanidade

Tudo tem limite!

Os personagens de Civilfrenia no fim do dia ainda são humanos, é importante que eles possam descansar, comer e fazer suas necessidades, a atuação super heróica é diferente da investigativa civil, os civis são mais sensíveis à realidade.

Fome: Os investigadores precisam comer a cada 3 cenas, se não comerem eles sentem fome, perdendo 3 de conjuntura e introspecto

Sede: Os investigadores precisam beber água a cada 3 cenas, se não ficam desidratados, perdendo 3 de operações funcionais, parkour e gestalt

Sono: Os investigadores precisam descansar a cada 5 cenas, sem esse descanso eles ficam sonolentos, perdendo 3 de autocepção, psicomotricidade e psicodrama

Lesão: Quando um investigador sofre um dano maior ou igual que a metade de sua vida ele fica lesionado, perdendo 1 de vida por cena e perdendo 5 de conjuntura e parkour

Doença: Quando um investigador fica doente ele passa a receber 3 de dano por cena em que não se tratar, os efeitos de fome e sede também devem ser tratados a cada 2 rodadas

Investigando um caso

A base para toda investigação

Neste capítulo iremos abordar as regras de Civilfrenia, de forma prática como ocorre uma sessão, neste capítulo veremos as bases do jogo!

Todas regras podem ser alteradas conforme a mesa desejar, uma regra deve ser um apoio para a interpretação dos jogadores, nunca deve-se diminuir a interpretação em prol de uma regra!

A cena do crime

A cena do crime é onde acontece toda a investigação de civilfrenia, uma cena de crime pode levar muito tempo para ser investigada e geralmente necessitam de mais de uma visita para ser completamente explorada, em uma cena de crime existem diversos pontos de interesse para os investigadores e essa investigação leva tempo, é importante ir preparado!

Em uma cena de crime todos podem rolar testes de psique somados a interpessoais para analisar pontos de interesse, pontos que revelam pistas sobre o caso, a dificuldade do teste é definida a partir da descrição do jogador e a coerência lógica de sua ação, variando entre 5 e 30 de dificuldade.

Um teste de dificuldade mínima (5) seria uma ação que praticamente qualquer um pode realizar, como acertar uma bola de futebol dentro de um gol a menos de 3m

Um teste de dificuldade máxima (30) seria uma ação que apenas pessoas treinadas tem alguma chance de ter sucesso, como atirar com um arco e flecha e acertar o centro a 15m de distância.

Uma cena de crime é dividida entre seus pontos de interesse, cada ponto de interesse requer um teste para ser analisado.

Examinando corpos

Em algumas cenas de crimes podem haver corpos como pontos de interesse da investigação, corpos podem ser examinados de forma forense utilizando testes variando a dificuldade baseado na examinação do jogador, os testes podem ser realizados para analisar os seguintes pontos:

Lesões: Marcas ao redor do corpo, podem apontar a forma que o corpo faleceu ou sinais de briga

Lesões pós mortem: Marcas no cadáver pós morte, ajudam a entender o processo que o corpo sofreu, auxiliam a diferenciar as lesões da causa da morte

Identidade: Análise de dados como cor do cabelo, cor dos olhos, sexo, etnia e idade aproximada

Causa da morte: Deve ser deduzida por um investigador ao final da análise de um corpo

Interrogatório

Quando um investigador encontra um suspeito ele pode o interrogar, interrogar neste caso pode variar entre uma conversa simples até um violento interrogatório policial. Interrogatórios servem para encontrar novas pistas relacionadas ao culpado pelo crime e trazer novas pistas à cena do crime.

Um interrogatório bem feito traz novas informações sobre o caso e esclarecem nuances na cena de crime, enquanto um interrogatório mal sucedido pode causar incoerências e confusões nos dados já obtidos. Um bom interrogatório deve focar em trazer as incoerências das mentiras à tona ao mesmo tempo em que se analisa o álibi do suspeito.

A base de um interrogatório deve conter:

Dados base: Nome da pessoa, idade, profissão, o que faz

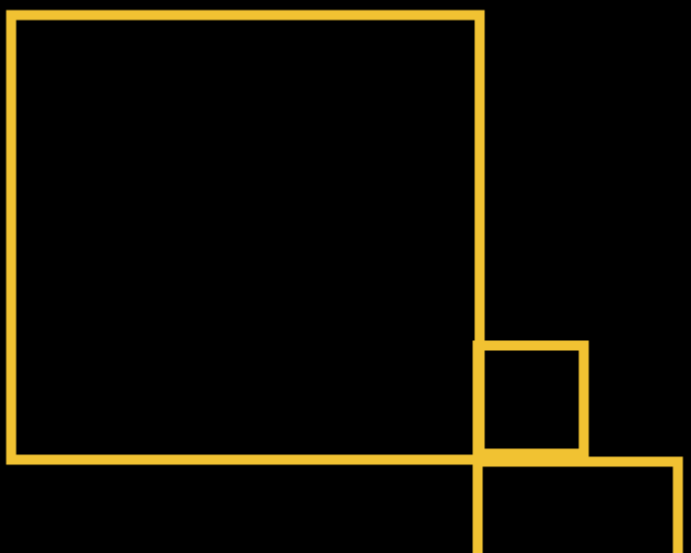
Álibi: Onde e o que a pessoa estava fazendo durante o crime

Conexão ao caso: Qual a relação do interrogado com o crime investigado

Conexão específica: A conexão específica do interrogado a algum ponto de interesse da cena do crime

Motivação: Quais motivos o interrogado poderia ter para cometer ou acobertar o crime

Sentença: A última etapa, a determinação se o interrogado está sob análise, é inocente, está acobertando um crime ou é culpado



Criando um relatório

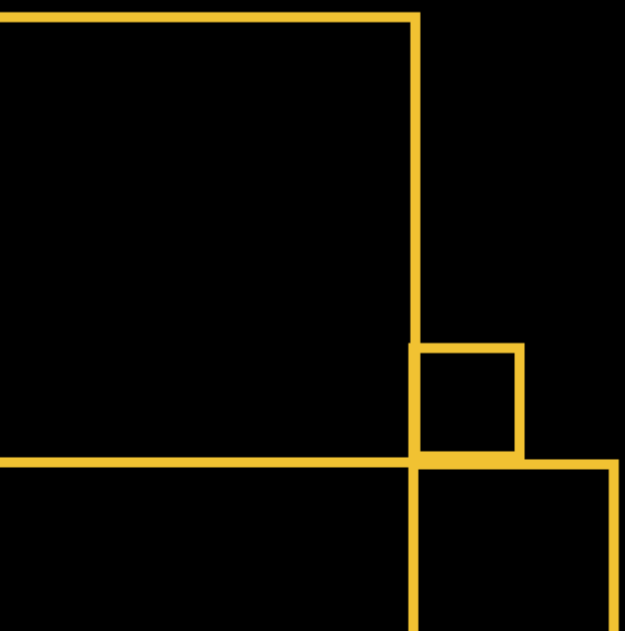
O relatório do caso é a última etapa de um caso, deve ser escrito só após todos pontos de interesse terem sido investigados e todos os suspeitos interrogados, um relatório é entregue à polícia após cada caso, definindo o nível de sucesso do caso, para cada ponto corretamente respondido o grupo de investigadores recebe um nível.

Vítima: Quem foi lesado neste crime

Crime: Qual crime foi cometido

Culpado: Quem cometeu o crime

Motivação: Porquê o culpado cometeu o crime



Catalogando a herofrenia

Ao longo de casos é possível que o grupo se depare com a infame herofrenia, o grupo deve saber categorizar o tipo de herofrenia e seu grau, podendo assim receber mais um ponto adicional sobre o caso.

Herofrenia neurótica:

Causada por excesso de radiação em um meta-humano, gera descontrole sobre os poderes, sem perda de consciência, pode causar paranoia

Herofrenia psicótica:

Causada pelo descontrole emocional de um meta-humano, causa descontrole sobre os poderes e causa paranoia e alucinações

Herofrenia perversa:

Causada pelo trauma em um meta-humano, causa descontrole emocional e violência, pode causar alucinações

Combate

Apesar de não ser recomendado, o combate pode ser o último recurso de enfrentamento de um investigador de Civilfrenia, em um combate tudo vale para não virar estatística!

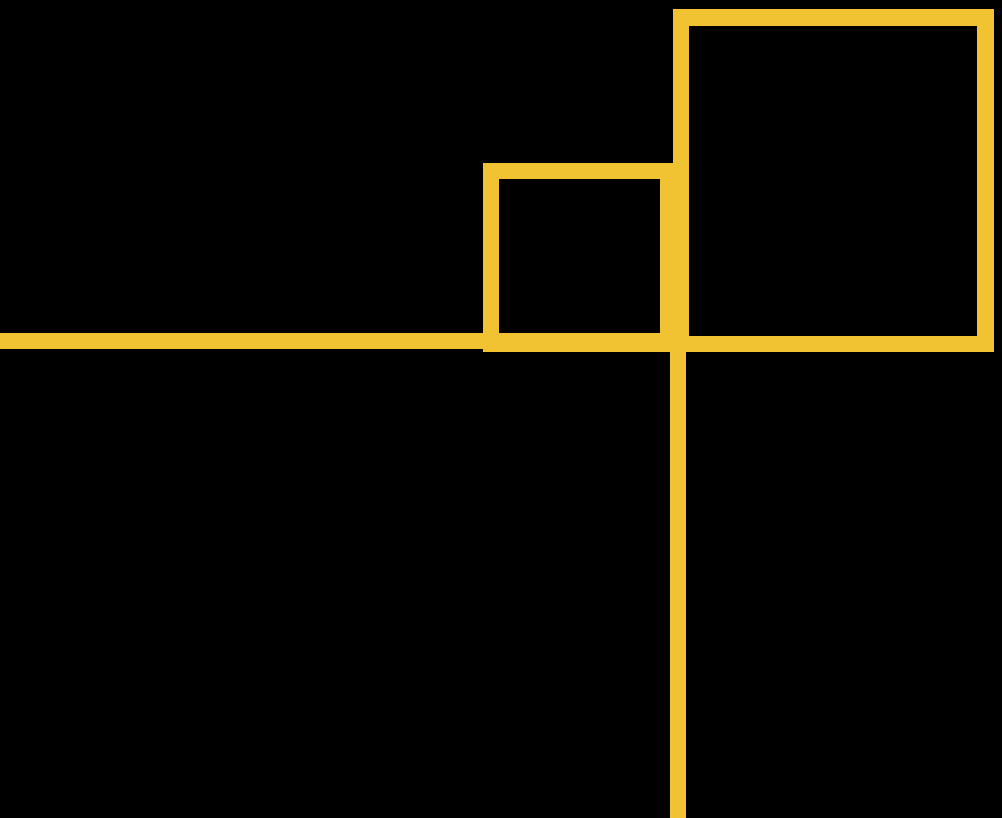
Ao início de um combate todos rolam um 1d20 e somam operações funcionais, seguindo a ordem do maior resultado até o menor.

Todos têm direito a:

Ação de movimento: Sua locomoção ou utilização de itens

Reação: Bloquear somando conjuntura à vulnerabilidade ou esquivar, somando parkour à vulnerabilidade

Ação padrão: Uso de uma habilidade ou um ataque



Vantagem e desvantagem

Durante um combate diversos fatores podem facilitar ou dificultar uma ação, estas são as vantagens e desvantagens, uma forma de recompensar boas jogadas e apertar a situação na hora H.

Vantagem: Testes com vantagem são rolados com +2d de acerto

Desvantagem: Testes com desvantagem são rolados com metade dos dados totais

Cobertura

Durante um combate seu posicionamento pode afetar severamente sua condição, um bom posicionamento pode garantir que sua história continue por mais um dia! Todos podem realizar a ação de cobertura quando estão próximos de uma cobertura.

Cobertura parcial: Aumenta o CA (Vulnerabilidade) em 5 e reduz o dano em 3

Cobertura plena: Aumenta o CA (Vulnerabilidade) em 10 e reduz o dano em 5

Queima roupa

Durante o combate armado é possível aumentar suas chances de acerto utilizando-se de um bom posicionamento e um pouco de coragem, este é o tiro a queima roupa!

Tiro à queima roupa: requer que o atirador esteja a uma distância corpo a corpo do alvo e aumenta o acerto em 5

Furtividade

Uma forma mais inteligente de abordar confrontos e ações não muito legais é a furtividade, a furtividade pode ser uma grande aliada dos investigadores civis, desde que saiba usar!

Testes de furtividade podem ser rolados de diversas formas a depender da situação, um investigador pode usar parkour para ficar furtivo se pendurando no teto de uma cena, ou pode usar operações funcionais para esconder-se embaixo de alguns travesseiro, o mais importante nessas cenas é a interpretação, boas ideias são mais fáceis de dar certo do que ideias ruins ou impossíveis.

Assim como ficando furtivo, o teste para procurar alguém furtivo pode variar, um investigador pode fazer um teste de gestalt para analisar o ambiente ou pode realizar um teste de sistema límbico para sentir o que os seus sentimentos dizem sobre a situação, de uma forma ou de outra o que importa é o resultado.

A máscara

A máscara está relacionado ao código das máscaras, alguns investigadores podem acabar ferindo a máscara durante suas investigações, e isso é o pior cenário possível, quebrar o código das máscaras faz com que a máscara te caçe, as empresas de heróis podem retaliar de forma brutal civis que se intrometem demais.

Existem níveis na quebra do código das máscaras:

Nível 1: Investigar um super herói, a máscara poderá dificultar certas interações

Nível 2: Ferir ou caçar um super herói, as empresas de heróis te proíbem de ir em suas regiões

Nível 3: Matar um super herói, a máscara passa a te caçar com heróis

Nível 4: Investigar e ter respostas sobre uma empresa, um gladiador será comandado a te caçar

Nível 5: Investigar a natureza meta-humana, uma equipe de gladiadores será comandada a te caçar

Fuga

Uma cena de fuga começa quando a maioria de um combate decide fugir, durante uma fuga todos se movimentam o dobro de seu movimento e podem realizar as seguintes ações especiais:

Dificultar caminho: Requer um teste, faz com que um alvo precise rolar um teste de interpessoal ou cai no chão perdendo a rodada

Auxiliar: Gasta metade do movimento, levanta um alvo caído

Cortar caminho: Requer um teste, se bem sucedido se movimenta o equivalente a 3 movimentos

MISSÕES

Central de apoio do Pereira

O Pereira trouxe novidades!

A central de apoio do Pereira está aqui para ouvir você!

Neste capítulo se encontram as fichas de personagens e de casos de Civilfrenia, além de um rolador aleatório de casos!

O Homem nos sonhos

Resumo:

O caso do homem nos sonhos acontece na pequena cidade de Amaná no interior de Amazonas no norte brasileiro, a pequena cidade sofreu mortes violentas de forma misteriosa, corpos apareciam fundidos com postes e pessoas relataram ter um sonho com um homem antes de desaparecer.

O homem nos sonhos apontava quem seria a próxima vítima, pessoas que tinham esse pesadelo acordavam mortas nos postes, o caso misterioso e macabro chamou atenção de investigadores na região. Um pequeno grupo chamado “amigos do Igor” também começou a investigar o caso por conta própria.

Uma semana antes das mortes começarem um grupo de dançarinos chapados que gritam “hardcore” chegaram na cidade e um dia antes da primeira morte um grupo de investigadores interessados no abatedouro da cidade chegaram

Pessoas importantes:

Marjorie Alexandra: Uma atleta de corrida de 19 anos, a jovem tem tido sonhos com o homem nos sonhos e faz parte dos “amigos de Igor”

Getúlio Gomes: Pai de Marjorie, é um ex detetive que está investigando o caso quando não está bebendo até desmaiar

Sebastião Silveira: O dono da rádio da cidade, também faz parte dos “amigos do Igor”

Gabiru Costa: O único que tem fala coerente dentre os hardcore

Evandro Justino: Um dos investigadores que chegou na cidade, foi o primeiro morto

Rubens Maurício: O único policial da cidade, está desesperadamente em busca de respostas

Pontos de interesse:

Casa da Marjorie: Pode revelar investigações da Marjorie sobre a origem do abatedouro

Abatedouro Heniomou: Pode revelar o artefato amaldiçoado

Pousada dos Hardcore: Pode revelar as ondas de rádio totalmente transcendentes

Pousada do Evandro: Pode revelar anotações do Evandro sobre o abatedouro

Delegacia de polícia: Pode revelar a origem dos investigadores na cidade

O corpo de Evandro Justino: Revela ferimentos paranormais

Revelações;

O caso começa quando Evandro Justino e seu grupo de investigadores paranormais chegam na cidade para investigar o abatedouro, Evandro Justino entra sozinho no abatedouro, o abatedouro funcionava como uma contenção para o artefato amaldiçoado “A chave de Louis Slotin”, Evandro deixa o abatedouro aberto, fazendo com que o artefato influencie a cidade e mate ele e suas outras vítimas, no entanto o artefato pode ser contido novamente através das ondas sonoras emitidas pelos rádios dos hardcore, com a ajuda dos hardcore e do Sebastião os investigadores podem neutralizar o artefato amaldiçoado e salvar Marjorie.

Rolador de casos

Este é um rolador aleatório de casos, usado para criar histórias a partir da rolagem de dados!

O CENÁRIO

Role 1d10 para definir onde o caso se passa:

1- Uma metrópole

2- Uma cidade no interior

3- Uma cidade na Ultraferrovia

4- Um esgoto

5- Um lixão

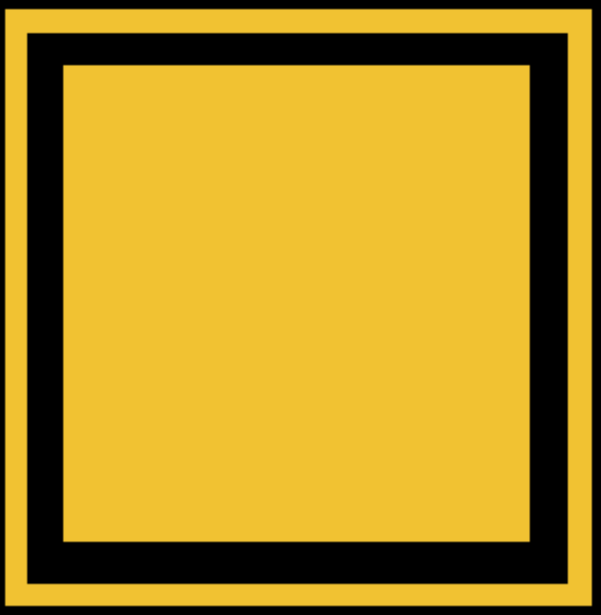
6- Um hospital

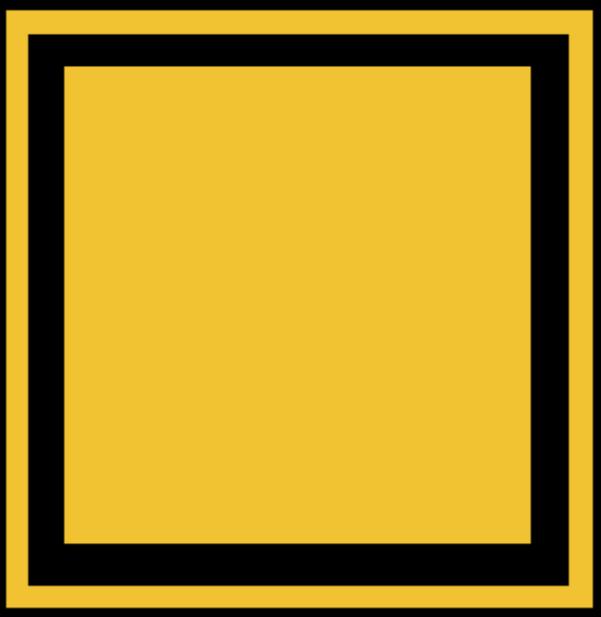
7- Um ponto turístico

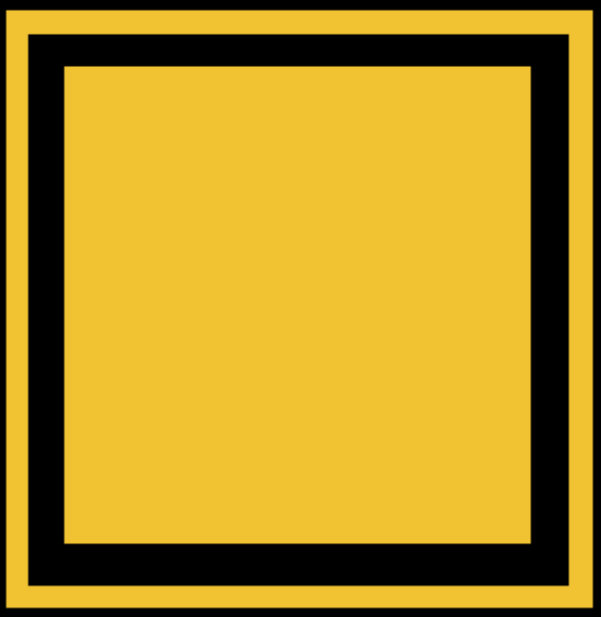
8- Uma mansão abandonada

9- Uma empresa de heróis

10- Uma floresta







O CRIME

Role 1d10 para definir qual crime aconteceu:

1- Um assassinato

2- Um roubo

3- Um sequestro

4- Um assassinato de herói

5-Tráfico de armas

6- Tráfico de drogas

7- Tráfico de herofedrinas

8- Experimentos em humanos

9- Sacrifícios para um ritual

10- Roubo de um artefato amaldiçoado

MOTIVAÇÃO:

Role 1d10 para definir a motivação do crime:

1- Para realizar um pacto com o diabo

2- Por ganância

3- Por acidente

4- Por interesse de uma empresa

5- Por amor

6- Por orgulho

7- Para amaldiçoar um artefato

8- Para entender a origem meta-humana

9- Por ordens do Hamilton

10- Por ordens de um vilão

DESENROLAR

Role 2d6 para definir o desenrolar:

1- Uma empresa se envolve

2- Um herói se envolve

3- Um vilão se envolve

4- Outro investigador se envolve

5- Outro crime é descoberto

6- O grupo é atacado

CULPADO

Role 1d10 para definir quem é o culpado:

1- Um herói

2- Um vilão

3- Um empresário

4- Um herói em herofrenia

5- Um ocultista

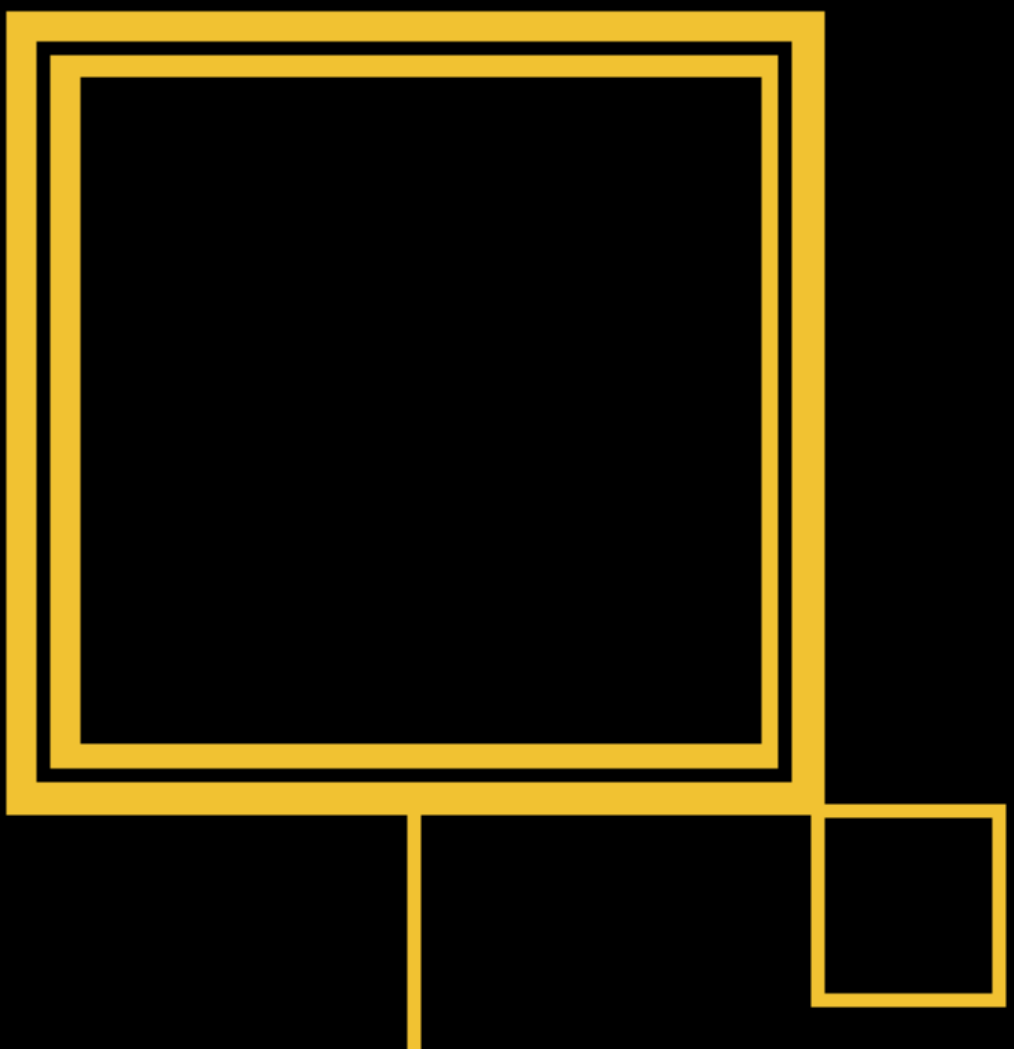
6- Um ator famoso

7- Um atleta

8- Um lutador

9- Um mafioso

10- Um gangster



RECOMPENSA

Role 1d10 para definir a recompensa do grupo:

1- Um artefato amaldiçoado

2- Um grimório mágico

3- Pistas sobre a origem meta-humana

4- Pistas sobre um caso futuro

5- Uma arma especial

6- Um pacto com o diabo

7- 20 mil kwanzas

8- 30 mil kwanzas

9- 40 mil kwanzas

10- 50 mil kwanzas

Análise de campo do Emanuel Gun

Aqui ficam as fichas dos personagens de Civilfrenia!

As fichas de Civilfrenia assim como todo o material incluso anteriormente são apenas um guia para os jogadores, nada deve ser levado como imutável ou perfeito, o sistema deve se adaptar ao jogo da mesa!

Capanga

Peixe pequeno!

Vida:15
Vulnerabilidade:12

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade: 1
Conscienciosidade: 1
Extroversão: 1
Neuroticismo: 2

Interpessoal

Almanaque: 3
Autocepção: 3
Complexo interno: 5
Conjuntura: 5
Gestalt: 0
Introspecto: 0
Neuroplasticidade: 0
Operações funcionais:3
Parkour: 3
Persona: 0
Psicodrama: 0
Psicomotricidade: 0
Psicossexualidade: 0
Sistema límbico: 0
Zeitgeist: 0

Carga máxima:5

Pistola beretta: Causa 2d6+3 de dano

Movimento:3m

Habilidades:

Chamar reforço:
O capanga pode chamar mais dois capangas para o auxiliar no combate, os capangas adicionais não possuem essa habilidade

Vilão menor

Projeto de maldade

Vida:35
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:3
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:3
Extroversão:2
Neuroticismo:3

Interpessoal

Almanaque:4
Autocepção:5
Complexo interno:6
Conjuntura:4
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:3
Operações funcionais:6
Parkour:5
Persona:0
Psicodrama:5
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Força vilanesca:
Os ataques desarmados do vilão causam 2d12+3 de dano

Super sentidos:
O vilão pode reagir duas vezes por rodada

Herói Herofrênico

Herofreniaaaaa!

Vida:100
Vulnerabilidade:16

Psique
Abertura à experiência:5
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:8

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:6
Conjuntura:8
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:6
Parkour:8
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:8
Zeitgeist:6

Carga máxima:10

Movimento:6m

Habilidades:

Super força:
O herói causa 2d12+5 de dano com ataques desarmados

Poder desenfreado:
O herói pode dar dois ataques por rodada

Bicho papão

Esconda-se no cobertor

Vida:120
Vulnerabilidade:12

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:5
Extroversão:1
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:6
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:5
Parkour:6
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:5
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:4

Carga máxima:6

Movimento: 9m

Habilidades:

Agarrar o pé:
O ataque do bicho papão causa 2d6 de dano e tem vantagem para acertar

Apavorar:
O bicho papão amedronta um alvo que falhar um teste de conjuntura DT20, alvos amedrontados sofrem +1d de dano

Escondido no armário:
O bicho papão pode se movimentar furtivamente pelas sombras ao redor

Homem torto

Que tinha uma arminha torta

Vida:120
Vulnerabilidade:13

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:3
Extroversão:3
Neuroticismo:2

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:5
Conjuntura:3
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:4
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:5
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:5
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 5

Guarda chuva torto:
Um guarda chuva quebrado que serve como uma arma especial, ataques causam 3d4+5 de dano e tem vantagem

Movimento:3m

Habilidades:

Caminho torto:
O homem torto se movimenta de maneira irregular, ataques com armas de fogo tem desvantagem para acerta-lo

Vida torta:
Quando o homem torto chega a metade de sua vida ele passa a dar dois ataques

Lobisomem

Pidão

Vida:130
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:3
Extroversão:1
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:6
Conjuntura:8
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:3
Parkour:8
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 8

Movimento: 6m

Habilidades:

Presas sangrentas:
O lobisomem pode morder um alvo, causando 2d10 de dano perfurante e causando sangramento de 1d4 por 3 rodadas

Caçada selvagem:
O lobisomem tem vantagem para atacar alvos sangrando

Boitatá

Não é um boi

Vida:150
Vulnerabilidade:13

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:3
Extroversão:1
Neuroticismo:3

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:0
Conjuntura:5
Gestalt:4
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:5
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:3

Movimento: 6m

Habilidades:

Serpentear:
Boitatá pode começar a esmagar um alvo, ele deve rolar um teste de conjuntura DT20 ou desmaia

Chamuscar:
Boitatá dá uma rajada de chamas, causando 3d6+3 de dano em um alvo, Boitatá tem vantagem ao atacar alvos desmaiados

Saci pererê

Travessuras e gostosuras

Vida:150
Vulnerabilidade:18

Psique
Abertura à experiência:4
Agradabilidade:2
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:2

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:3
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:4
Operações funcionais:0
Parkour:8
Persona:0
Psicodrama:4
Psicomotricidade:4
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento: 8m

Habilidades:

Menino travesso:
Se o saci não agir na rodada ele pode se movimentar o dobro de seu movimento

Senhor dos ventos:
O saci pode convocar pequenos vendavais que causam 4d4+5 de dano a todos alvos que falharem um teste de parkour DT20

Surpresa do gorro:
Saci tira um estilingue do gorro que causa 2d6+10 de dano a um alvo

Boneco fofão

O que há dentro desse amiguinho

Vida:150
Vulnerabilidade:12

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:8

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:8
Conjuntura:0
Gestalt:6
Introspecto:0
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:0
Parkour:6
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 2

A faca escondida:
Uma faca dentro do boneco que causa 4d4+5 de dano e deixa o alvo sangrando 1d4 por 3 rodadas

Movimento:3m

Habilidades:

Apunhala a criança:
O boneco pode dar dois ataques no mesmo alvo por rodada

Obsessão maligna:
O boneco recebe vantagem ao atacar alvos que ele já atacou 3 vezes

Palhaço Raspa Xota

O que tem no nariz do gozo?

Vida:150
Vulnerabilidade:13

Psique
Abertura à experiência:3
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:3
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:10
Conjuntura:0
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:8
Sistema límbico:0
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Marreta coringa:
Uma marreta de duas mãos que causa 2d8+8 de dano e possui crítico x3

Movimento:3m

Habilidades:

Começou a palhaçada:
O palhaço recebe vantagem para atacar alvos pela primeira vez

Mania:
O palhaço gargalha e amedronta alvos que falharem um teste de autocepção DT20, alvos que falharem derrubam sua arma

A barata de filó

Ela diz que tem

Vida:150
Vulnerabilidade:20

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:3

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:5
Conjuntura:8
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:10
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:3

Sete saias de filó:
Saias de tecido pegajoso que prendem alvos que falham um teste de parkour DT20

Movimento:6m

Habilidades:

Ácido barato:
A barata espirra ácido em um alvo, causando 3d4+4 de dano

Sangue de barata:
A barata sobrevive a ataque que iria matar ela uma vez

Boto cor de rosa

Cadê as casadas?

Vida:150
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:3
Agradabilidade:5
Conscienciosidade:3
Extroversão:5
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:0
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:6
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:6
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:8
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Navalha de bolso:
Uma navalha que causa 2d4+6 de dano

Movimento:3m

Habilidades:

Sedução folclórica:
Alvos que falharem um teste de persona DT 20 ficam seduzidos e não podem atacar o boto pela rodada

Destruidor de corações:
O boto causa +2d de dano contra alvos seduzidos

Mula sem cabeça

É fogo!

Vida:150
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:0
Conjuntura:10
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:5
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Habilidades:

Coice de mula:
Um chute da mula que causa 2d8 de dano e desmaia alvos que falharem um teste de conjuntura DT 15

Infernizar alma:
A mula queima um alvo causando 4d4 de dano permanente

Boi da cara preta

Quem fez careta?

Vida:200
Vulnerabilidade:12

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:8
Complexo interno:8
Conjuntura:0
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Habilidades:

Lambida de boi:
O boi da cara preta ataca um alvo causando 2d8+4 de dano

Careta:
O boi pode realizar um teste de neuroticismo com complexo interno para amedrontar um alvo, se o boi tiver sucesso o alvo entra em pânico por 1d4 rodadas

Cuca

Voodoo é pra jacu

Vida:200
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:4
Extroversão:1
Neuroticismo:6

Interpessoal

Almanaque:8
Autocepção:8
Complexo interno:6
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:5
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:5
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Pó de pirlimpimpim:
Um saco de pó mágico que faz alvos dormirem se falharem um teste de conjuntura DT 20

Movimento:3m

Habilidades:

Voodoo:
A cuca pode realizar um teste de almanaque com neuroticismo DT20 para amaldiçoar um alvo, alvos amaldiçoados tem desvantagem em todas as roladas

Mordida de jacaré:
A cuca morde um alvo, causando 2d10+10 de dano

Homem do saco

Escondam as crianças

Vida:200
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:0
Conjuntura:5
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:8
Zeitgeist:5

Carga máxima:10

O saco:
Um saco enorme de pano sujo

Movimento: 3m

Habilidades:

Pegar a criançada:
O homem do saco pode realizar um teste de conjuntura contra a conjuntura de um alvo para o prender no saco, alvos presos não podem agir

Saco de batata:
O homem do saco usa seu saco com algúem dentro para atacar, causando 3d12+5 de dano para ambos alvos

E.T

Telefone casa

Vida:250
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:2
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:2
Extroversão:1
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:10
Autocepção:0
Complexo interno:0
Conjuntura:0
Gestalt:8
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:8
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Pistola laser:
Uma pistola futurista que causa 2d10+5 de dano e pode dar dois disparos

Movimento:3m

Habilidades:

Vorp zorp:
O E.T pode enviar uma sonda para atacar um alvo, a sonda rola um teste DT15 de operações funcionais, se passar o E.T recebe vantagem para atacar o alvo

Vaporizador cósmico:
O E.T pode vaporizar uma cobertura

Lobo mau

Vai te pegar

Vida:300
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:6

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:10
Conjuntura:8
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:10
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento: 6m

Habilidades:

Soprar:
O lobo mau assopra todos alvos a sua frente para longe se falharem um teste de parkour DT25

Comer a vovozinha:
O lobo mau engole um alvo, o alvo deve rolar um teste de conjuntura DT20 para escapar, enquanto estiver na barriga do lobo ele sofre 1d6+4 de dano

Dentes grandes:
As mordidas do lobo causam 2d12+8 de dano

Loira do banheiro

Depois de 3 palavrões

Vida:300
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:8

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:8
Complexo interno:8
Conjuntura:8
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:6
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:8
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Espelho quebrado:
Uma lâmina de vidro quebrado que causa 2d12+8 de dano e tem crítico x3

Movimento:3m

Habilidades:

Dismorfia paranormal:
A loira do banheiro pode usar seus cabelos para agarrar alvos como uma ação extra usando sistema límbico contra a conjuntura do alvo

Forma fantasmagórica:
A loira do banheiro recebe -5 de todos os danos recebidos

Capiroto

Cramunhão

Vida:300
Vulnerabilidade:18

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:1
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:8
Autocepção:0
Complexo interno:10
Conjuntura:8
Gestalt:8
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:8
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:8
Sistema límbico:8
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

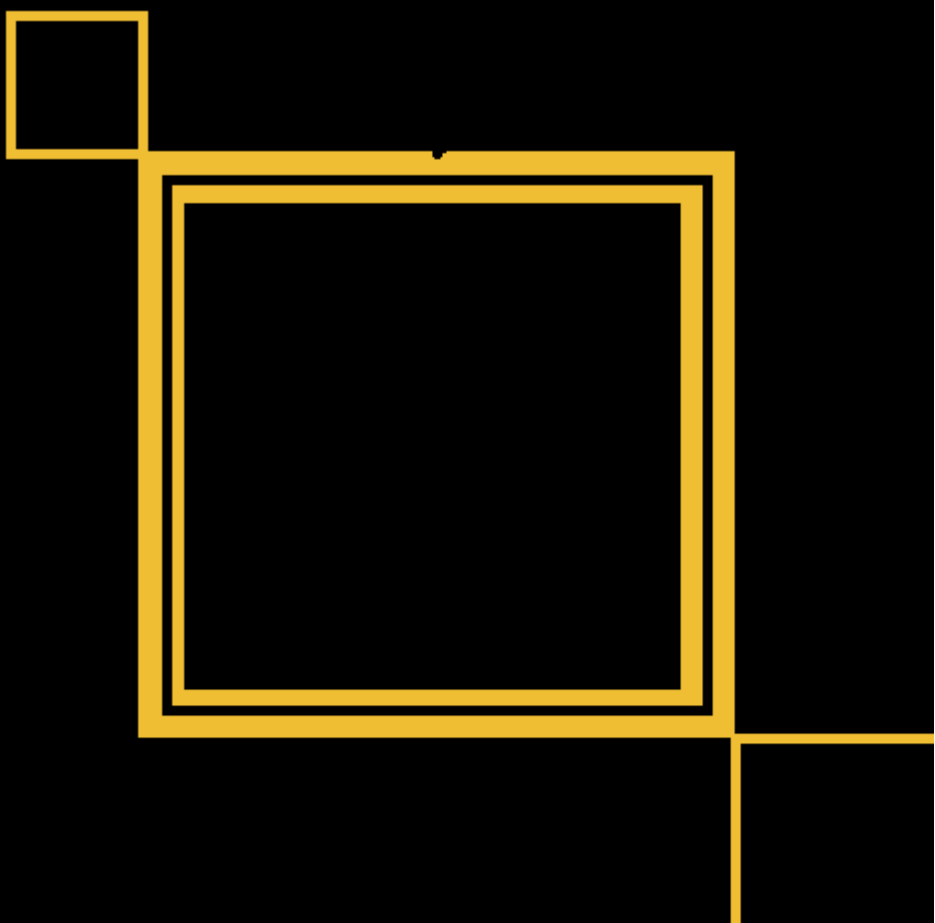
Coisa ruim:
O capiroto pode usar seus chifres para atacar duas vezes por rodada, seu ataque tem vantagem e causa 3d10+5 de dano

Sete pele:
O capiroto pode negar o dano de um ataque uma vez a cada 4 rodadas

Combate mental

Achou que só tinha porrada? Achou errado otário!

Ao longo de investigações intensas alguns personagens e personas podem surgir em interrogatórios, esses desajustados se encontram nesse capítulo da civilfrenia!



Mentiroso compulsivo

Mente que nem sente

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:3
Conscienciosidade:2
Extroversão:3
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:5
Autocepção:0
Complexo interno:5
Conjuntura:5
Gestalt:0
Introspecto:-5
Neuroplasticidade:8
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:10
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Cara de pau:
O mentiroso pode reformular uma fala errada que tenha dito durante um interrogatório prévio

Perna curta:
O mentiroso não demonstra fisicamente quando mente, porém se pego em uma mentira ele deve demonstrar

O suicida

Tão triste

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:4
Extroversão:1
Neuroticismo:6

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:8
Conjuntura:0
Gestalt:0
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:8
Psicodrama:8
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:5
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Aprofundar mágoa:
O suicida age de forma suspeita propositalmente, tentando levar a culpa pelo caso, mesmo sem ter envolvimento

O ditador

Saudam o babaca

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:5
Extroversão:3
Neuroticismo:2

Interpessoal

Almanaque:5
Autocepção:8
Complexo interno:5
Conjuntura:8
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:5
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Comandante opressivo:
O ditador pode comandar outro suspeito a reter uma informação, dificultando em 5 o teste para a descoberta da informação.

O místico

Uuuuuh

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:5
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:1
Extroversão:5
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:5
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:8
Sistema límbico:10
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Conexão com Setealém:
O místico pode rolar um teste de neuroticismo com sistema límbico para se conectar com o além e mudar a rolagem de um dado próprio

O falso profeta

A ovelha negra

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:5
Agradabilidade:5
Conscienciosidade:1
Extroversão:5
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:8
Autocepção:8
Complexo interno:5
Conjuntura:5
Gestalt:5
Introspecto:5
Neuroplasticidade:5
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:8
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:5
Sistema límbico:0
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Lobo em pele de cordeiro: O falso profeta se esconde no meio da multidão, a princípio ele é tratado como um investigador do caso junto do grupo, até ser descoberto ele não precisa rolar testes

Os amantes

Amor vence

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:3
Agradabilidade:5
Conscienciosidade:1
Extroversão:5
Neuroticismo:q

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:0
Complexo interno:0
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:8
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:10
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:10
Sistema límbico:0
Zeitgeist:8

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Sussurros amorosos:
Os amantes podem trocar informações entre si como uma ação secreta

O bêbado

Perdido de casa

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:5
Agradabilidade:-2
Conscienciosidade:-1
Extroversão:8
Neuroticismo:5

Interpessoal

Almanaque:-5
Autocepção:-5
Complexo interno:12
Conjuntura:-5
Gestalt:-5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:-5
Parkour:-5
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:10
Sistema límbico:8
Zeitgeist:10

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Conexão cara-concreto:
O bêbado não sabe que lado ele está durante uma investigação, dessa forma ele não tem penalidades por dar informações erradas sem querer

O comedor de casadas

Escondam-nas

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:5
Agradabilidade:5
Conscienciosidade:1
Extroversão:5
Neuroticismo:1

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:0
Conjuntura:0
Gestalt:8
Introspecto:0
Neuroplasticidade:12
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:10
Psicodrama:5
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:10
Sistema límbico:0
Zeitgeist:0

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Destruidor de lares:
O comedor de casadas pode realizar um flerte com outros suspeitos, esse suspeito no futuro irá defendê-lo, mesmo que não perceba

O esquizo

Paranoid

Vida:20
Vulnerabilidade:10

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:5
Extroversão:1
Neuroticismo:8

Interpessoal

Almanaque:0
Autocepção:5
Complexo interno:8
Conjuntura:0
Gestalt:5
Introspecto:5
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:0
Parkour:0
Persona:5
Psicodrama:5
Psicomotricidade:0
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:12
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Paranoia constante:
O esquizo pode ter paranoia sobre um tópico, repetindo ele em sua mente diversas vezes, distorcendo o fato

O tira

Chegou o cana!

Vida:30
Vulnerabilidade:15

Psique
Abertura à experiência:1
Agradabilidade:1
Conscienciosidade:5
Extroversão:2
Neuroticismo:2

Interpessoal

Almanaque:5
Autocepção:8
Complexo interno:5
Conjuntura:10
Gestalt:5
Introspecto:0
Neuroplasticidade:0
Operações funcionais:10
Parkour:0
Persona:0
Psicodrama:0
Psicomotricidade:8
Psicossexualidade:0
Sistema límbico:0
Zeitgeist:5

Carga máxima:5

Movimento:3m

Habilidades:

Linguagem de porco:
O tira pode falar em jargões policiais, permitindo que apenas outros tiras possam entender a mensagem

CIVILFRENIA

VIGILANTES

INTRODUÇÃO

Os heróis precisam de uma lição!

Vigilantes é uma expansão do sistema de Civilfrenia, do universo de Herofrenia, mas dessa vez a investigação dá lugar à violência! Vigilantes é sobre pessoas comuns, sem radiação H que decidem fazer justiça com as próprias mãos, indo contra a ordem natural da vida e enfrentando até meta humanos, mesmo que os mais fracos deles.

Quem vigia os vigilantes?

Vigilantes é uma história de fazer justiça com as próprias mãos, muitas vezes de forma errada e de uma justiça desregulada e hipócrita, mas uma sessão jamais deve ser negativa para nenhum envolvido, RPGs são histórias em conjunto.

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Vigilante: Um civil que toma atitudes violentas em nome da justiça

Sessão: Uma jogatina de Vigilantes

Cena: Um momento dentro de uma sessão (Um combate, por exemplo)

Rodada: Um giro pela ação de todos em um combate

Turno: A vez de agir de uma pessoa dentro de uma rodada

DT: Dificuldade do Teste

CA: Classe de armadura ou Vulnerabilidade

Pisque: Quantos dados devem ser rolados

Interpessoal: A soma ao dado em uma rolagem

Requisitos

Para jogar Vigilantes você precisará de um set de dados, mesmo que digital e bons amigos!

Além disso, é recomendado ter papel e canetas por perto, possivelmente água para uma boa garganta hidratada.

Com isso podemos falar de

VIGILANTEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEESSS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

PROCURA-SE AJUDA

Neste capítulo estão alguns vigilantes, contratantes e pessoas a fim de fazer besteira em nome de um ideal de justiça!

Viktor Kain

Viktor é um homem de meia idade, herdeiro de uma família importante em um ramo específico e obscuro de arquitetura, atribulados a uma construção misteriosa. Viktor recruta vigilantes e os manda em missões fora do radar, sempre acabando em violência.

Hipólito

Luison é um homem muito grande, com sorriso carismático, que esconde uma grandiosa fúria por trás da fachada de vendedor de imóveis de luxo. Luison foi recrutado por Viktor durante uma de suas lutas ilegais, usando sua forma verdadeira, uma máscara branca com lágrimas negras.

Mão Branca

Sua violência sempre sangrou através de sua máscara, fingindo ser um homem comum. Major Feliciano se formou policial ainda cedo, suas operações conhecidas pelo número de “acidentes”. Viktor foi diretamente a Feliciano após ver o resultado de suas operações, descobrindo a máscara por trás do homem, o capuz negro longo que o transforma no Mão Branca.

Duke

Assim como o Mão Branca, Ravi se formou policial como uma maneira de executar sua violência, travestido de justiça. Quando veste sua máscara de pedra com rosto de um presidente americano, ele se liberta de suas amarras.

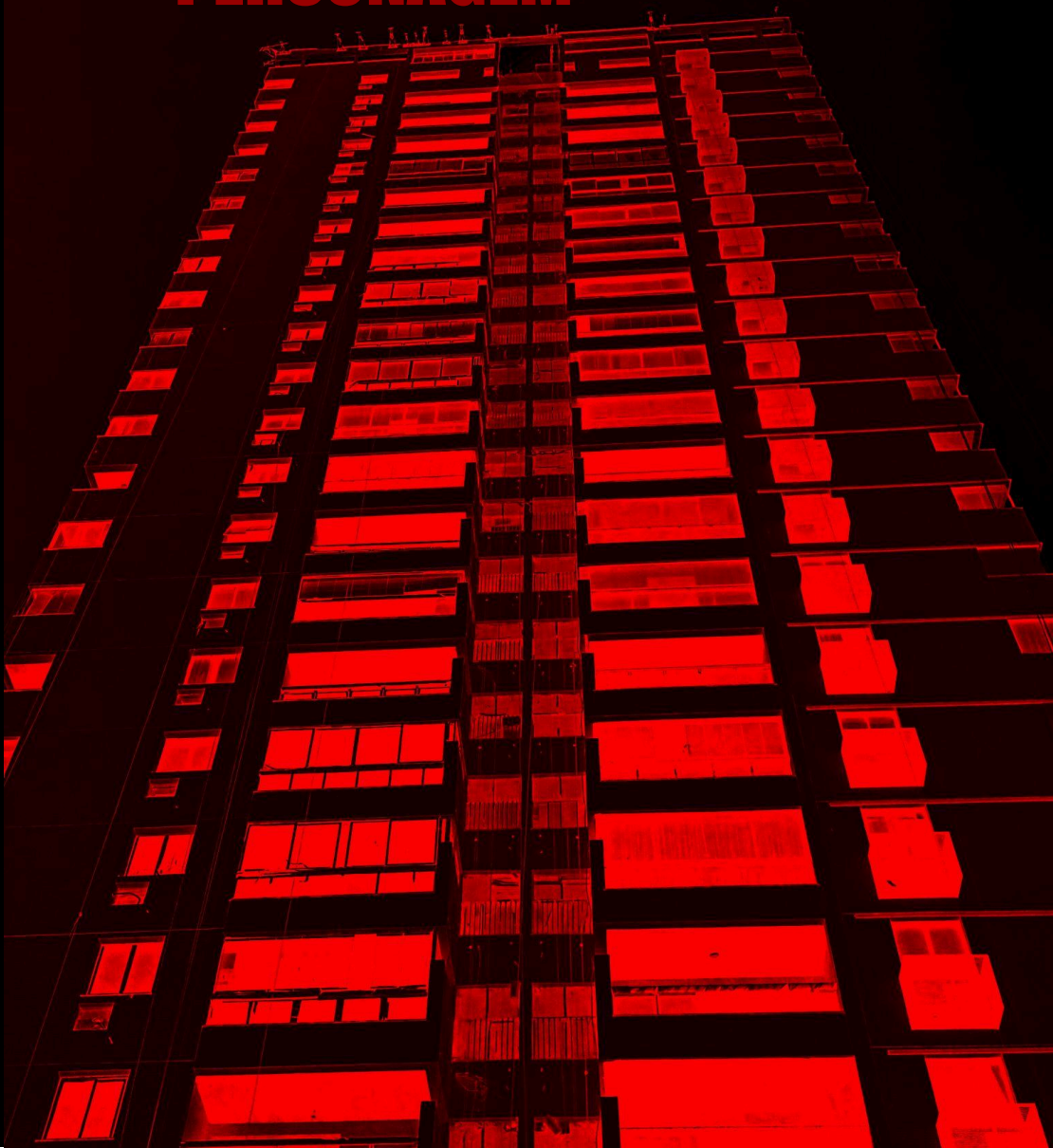
Jesuíta

Petrus é um homem de importância em sua comunidade no interior do Rio de Janeiro, o padre da paróquia que dita a vida diária de um povo simples. Viktor encontrou o Jesuíta após ouvir falar de um justiceiro especialmente artístico em suas execuções. Ao vestir seu capacete com a forma do bico de um falcão, ele se torna sua verdadeira face, o Jesuíta.

Inverno

Caio é um homem com frustrações, um homem traumatizado que nunca achou a resolução que desejava, criando ódio em seu peito, ódio por tudo que perdeu, ódio por tudo que não tinha, Viktor viu esse ódio, e sabia como usar ele. Quando seu rosto toca sua máscara preta, ele se transforma no Inverno.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM



O ESTRESSE DE UMA VIDA DE CRIME

O vigilantismo tem um peso grande na mente de seus praticantes, uma vida dupla causa muito estresse, com isso, Vigilantes têm uma mecânica de estresse.

Ao criar seu personagem você recebe 0/50 pontos de estresse máximo

Algumas habilidades causam estresse, assim como ações traumáticas e outras desventuras. Ao totalizar seu estresse você tem um ataque cardíaco e cai morrendo e reduz seu estresse em 10. Ao totalizar seu estresse em seu modo vigilante você enlouquece e ataca quem estiver mais perto de si.

A cada dois níveis você soma 15 ao seu estresse máximo.

O RECRUTAMENTO DE VIKTOR K.

Neste capítulo estão as novas habilidades de Civilfrenia: Vigilantes!

Ao criar seu personagem escolha 3 habilidades
A cada 2 níveis escolha mais uma

Chumbo grosso:

Você não reduz seu dano ao atirar contra alvos atrás de cobertura, sofrendo 3 de estresse

Adaptabilidade veloz:

Você pode gastar uma rodada para aprender a habilidade de um alvo pela cena, sofrendo 5 de estresse

Aproveitamento seguro:

Você recebe o bônus de cobertura completa mesmo em meia cobertura

Fogo de supressão:

Você cria uma linha imaginária em uma direção a partir de você, quem passar por essa linha recebe um tiro seu, se você estiver armado

Revanche:

Você causa +5 de dano ao último alvo que te atacou

Olhar assassino:

Você pode sofrer 3 de estresse para melhorar seu crítico em 3 (20>17)

Terra chamuscada:

Você pode sofrer 3 de estresse para destruir uma cobertura, reduzindo de completa para parcial, ou parcial para nula

Olhos afiados:

Você recebe metade da desvantagem para acertar alvos em cobertura

Implosão:

Você recebe o dobro de bônus ao atirar queima roupa e mais 1d de dano

Batida de Jamrock:

Você pode sofrer 5 de estresse para dar um disparo extra, com desvantagem (rola dois dados e assume o pior)

Mira prática:

Você pode gastar sua ação de movimento para mirar, recebendo +2d de acerto no próximo disparo

Sal nas feridas:

Você pode sofrer 3 de estresse para causar sangramento em seus ataques de corte, perfuração ou disparo, causando 1d6 de dano toda rodada, até ser removido o efeito

Atacante especial:

Você pode sofrer 3 de estresse para aumentar seu acerto e dano em 5

Pop:

Você pode sofrer 2 de estresse para dar mais um ataque desarmado, quantas vezes desejar, até errar

Perfeccionismo:

Se você não sofreu dano na rodada, você causa +1d de dano

Valorizar sofrimento:

Você pode sofrer 5 de estresse para aumentar em 1 a categoria do seu dano (d10>d12>20, etc)

A MÁSCARA POR TRÁS DO HOMEM

Ao vestir sua máscara de vigilante você desperta uma força que hibernava dentro de si, mostrando sua verdadeira face e recebendo um novo potencial.

Essas são as habilidades vigilantes, usadas apenas durante seu modo mascarado!

Ao criar seu personagem escolha 2 habilidades
A cada dois níveis escolha mais uma

Explosão:

Você pode sofrer 3 de estresse para receber o dobro de bônus quando em queima roupa com uma arma de fogo, além de 2d+15 de dano

Escrutinar:

Você pode sofrer 5 de estresse para aumentar seu multiplicador crítico em 1

Brutalizar:

Você pode sofrer 3 de estresse para aumentar o seu dano físico pela metade de seu total (50>75)

Ressurreição:

Você pode sofrer 5 de estresse para sair do estado morrendo, como uma ação extra, sem precisar de teste

Compulsividade:

Você pode sofrer 5 de estresse para ter mais uma ação padrão

Ignorância:

Você pode sofrer 3 de estresse para anular a desvantagem de acertar alvos atrás de coberturas

Perfeição violenta:

Você pode sofrer 3 de estresse para melhorar seu crítico em 5 (20>15)

Repetição ideal:

Você pode sofrer 3 de estresse para garantir seu acerto no seu próximo ataque físico após acertar um crítico

EQUIPAMENTOS

ARMANDO UMA MILÍCIA

Os vigilantes precisam de equipamentos especiais para realizar seu trabalho, neste capítulo residem os itens de Vigilantes!

Armaduras:

CA base=10

Colete balístico: Concede 3 de CA e reduz o dano em 1, 1 de peso, não chama atenção

Armadura balística: Concede 5 de CA e reduz o dano em 3, 3 de peso, chama atenção

Armadura anti-bomba: Concede 8 de CA e reduz o dano 5, 5 de peso, chama muita atenção

Auxiliares:

Silenciador: Aumenta o peso da arma em 1, tiros não tiram de furtividade

Luneta: Aumenta o peso da arma em 1, dá vantagem (1d) para ataques com arma de fogo em alvos a partir de 6m de distância, alvos mais perto que isso te causam uma desvantagem (-1d)

Pedra de amolar: Aumenta o dano de armas físicas cortantes em 1d, 1 de peso

Cigarros Lucky Stripes: Reduzem o estresse em 5, depois de 5 usos na mesma sessão para de reduzir estresse e você se torna dependente

Whisky Goodman: Reduz o estresse em 10, mas te deixa bêbado pela cena, 1 de peso

Pó do urso: Uma droga intensa, causa 5 de estresse e dá vantagem (1d) em acertos de armas físicas pela cena, mais de um uso por sessão te torna dependente

Algemas: Prendem alvos, precisando de um teste de conjuntura ou atletismo DT30 para quebrar e se soltar, alvos presos não podem usar armas e tem desvantagem (-1d) em todas as rolagens físicas, pesa 1

Arame farpado: Causa 1d6+2 de dano em quem passar por cima, pode ser amarrado a armas físicas para aumentar o dano em 1d, pesa 1 e cobre uma área de 3m

Bomba de fumaça: Causa uma desvantagem (-1d) a todos que atacarem em uma área de 3m e vantagem (1d) para furtividade, 1 de peso

Granada: Causa 2d20+5 de dano em uma área de 3m, 1 de peso

REGRAS

Furtividade

Covarde!

Para entrar em furtividade você deve rolar 1d20 de furtividade contra 1d20 da percepção dos alvos que te procurarem. Atacar quando furtivo te causa -10 no teste de furtividade pela rodada.

Ao atacar furtivo o alvo é considerado surpreso, reduzindo seu CA em 5 e impedindo-o de reagir.

Ações

O que pode

Durante um combate de vigilantes todos possuem 3 ações básicas, elas são:

Ação padrão: Ataques, usar itens, fazer coisas

Ação de movimento: Se mover até 3m

Reação: Reagir a um ataque físico

Além disso, algumas ações são livres, como:

Falar, gesticular, chorar, passar itens, coisas simples

Reações

Pra não apanhar calado

Durante um combate você tem direito a uma reação por rodada, além da ação padrão e de movimento. As reações são:

Bloquear: Somando sua conjuntura para reduzir o dano

Esquivar: Somando o parkour ao seu CA

Contra-atacar: Dando um ataque físico se o alvo errar

Persona

Vestindo seu rosto

Vigilantes é um RPG sobre pessoas violentas que mostram sua real natureza caçando meta-humanos, e quando o fazem se tornam animais, essa é a verdade dos vigilantes.

Ao assumir sua persona de vigilante e vestir sua máscara você:

Recebe 25 PV temporários (que perde ao tirar a máscara)

Reduz seu estresse em 15 (que receberá de volta ao tirar a máscara)

Aumenta 5 interpessoais em 5

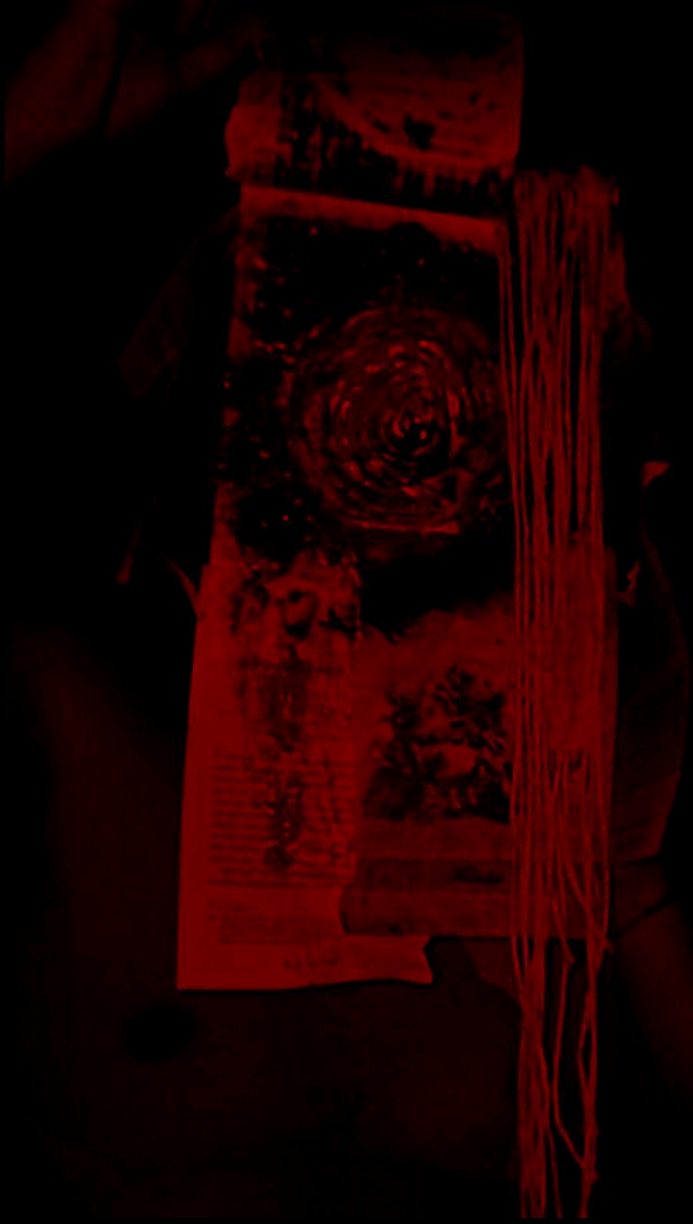
Aumenta seu CA em 5

Libera as habilidades de vigilante escolhidas

Porém, durante cada rodada usando sua máscara você recebe 2 de estresse. Se você chegar ao seu máximo de estresse usando sua máscara você enlouquece e passa a atacar quem estiver mais perto de você, sem importar se é aliado ou não.

Para impedir sua loucura você deve cair morrendo pelas mãos de um aliado, ao recuperar 1PV você reduz seu estresse em 10.

FICHA



Nome:

Vida:
Vulnerabilidade:

Psique
Abertura à experiência:

Agradabilidade:

Conscienciosidade:

Extroversão:

Neuroticismo:

Interpessoal

Almanaque:
Autocepção:
Complexo interno:
Conjuntura:
Gestalt:
Introspecto:
Neuroplasticidade:
Operações funcionais:
Parkour:
Persona:
Psicodrama:
Psicomotricidade:
Psicossexualidade:
Sistema límbico:
Zeitgeist:

Carga máxima:5

Movimento: 3m

Habilidades:

HERMANOFRENIA

INTRODUÇÃO

Lucha libre!

Hermanofrenia é uma expansão do RPG Herofrenia!

Hermanofrenia foca no que acontece quando a herofrenia entra em sintonia com a luta livre! Nesta mini expansão são encontradas novas regras, itens, habilidades e fichas.

Luchadores

Quem bota pra quebrar!

Aqui se encontram os novos personagens de Hermanofrenia! Lutadores de todos lugares do mundo se reúnem para participar do Torneio Mandíbula de Ferro!

Belo Señor

Belo Señor é um lutador mexicano que usa seu amor pela arte como força motriz de sua determinação.

Mustacho Macho

Mustacho Macho é um lutador mexicano que usa de sua força física para expressar sua gloriosa vaidade.

Magnífico Silvio

Magnífico Silvio um dia já foi um lutador glorioso nos palcos de luta livre, porém após sua mudança para Las Vegas ele perdeu seu charme e boa parte de seu cabelo.

F1Ght-U

A unidade de combate F1ght-U foi criada pelo Maquinista para participar do torneio, seu potencial latente o torna um lutador perigoso.

Tigre Libre

Tigre Libre é um lutador uruguaio que entrou no torneio para arrecadar dinheiro para sua igreja, sua máscara de tigre reflete sua garra e esperança.

Quentin McWilliams

Quentin é um lutador texano que entrou no ringue para juntar dinheiro e fama, ambos conquistados com sua furiosa violência

Kobayashi Jun

Jun é um lutador japonês de judô, com sua arte suave ele prometeu vencer o torneio em nome de seu mestre.

John Aberração

John é uma amálgama de carne de lutadores mortos criado pelo renomado doutor Klaus Bohr, ele luta sem rumo desde a morte de seu criador.

Armstrong Bill

Bill é um lutador de wrestling americano que entrou na cena de luta livre na sua adolescência, sua paixão pela luta livre é sem igual, Bill é a personificação da luta livre.

Michelangelo

O guerreiro de Deus, Michelangelo é um lutador mexicano que trouxe um novo significado para força. No ringue não há ninguém como Michelangelo, ele é o arauto da força, o ideal da vitória.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Tutoria especial Armstrong

Neste capítulo residem as novas habilidades focadas na luta livre e sua gloriosa estética!

You can't see me:

Você pode rolar um teste de combate com força contra um teste de reflexo com velocidade para empurrar um alvo igual o dobro de seu movimento.

Booyaka:

Você pode realizar uma manobra no ringue utilizando atletismo com velocidade DT20, se passar você recebe 1d2 pontos de estrelato.

Mass destruction:

Se você der nocaute em um alvo você recebe um ponto extra de estrelato.

Triple Threat:

Se você for atacado por mais de um inimigo por rodada você recebe +3CA e rigidez para cada alvo excedente de 1.

Smackdown:

Você pode realizar um ataque que causa metade do dano, mas recebe mais 1 de estrelato para cada 50 de dano.

It's going down now:

Para cada 50 pontos de vida perdidos você recebe mais um ponto de estrelato.

Gimmick Master:

Você pode rolar um teste de popularidade com carisma DT20, se passar você recebe 1 ponto de estrelato.

Jigsaw falling into place:

Como uma ação extra você pode gastar todos seus pontos de estrelato para realizar uma das ações, uma vez por combate:

Evitar um ataque,
Superar um teste de morrendo,
Causar 20 de dano para cada ponto usado,
Empurrar um alvo 15m

EQUIPAMENTOS

Patrocínio do Que Tudo Vê

Neste capítulo são encontrados os novos itens de Hermanofrenia!

Armas:

Custam 500 mil!

Face-to-heel:

Uma cadeira pesada que causa 3d20+combate de dano, seu crítico concede um ponto de estrelato.

Mucha Lucha:

Bandagens leves chamativas com o design de um dragão, causam 3d10+velocidade de dano e tem crítico a partir de 12.

Acaba-carreira:

Uma escada pesada que causa 2d20+20 de dano e concede a habilidade “acabar carreira”, que causa o dobro de dano contra alvos com menos da metade de sua vida máxima.

Armaduras:

Custam 300 mil!

Lucha Lucha:

Bandagens vermelhas e amarelas que podem ser amarradas ao redor do corpo, concedem 20 de rigidez e nenhum CA

O bom filho:

Roupas de luchador mexicano com uma grandiosa cruz que concede 5 CA, para cada ponto de estrelato soma-se +1 CA

Acessórios:

Custam 600 mil!

Máscara da mordedura de Dios:

Uma máscara de luchador amaldiçoada, quando vestindo o portador soma 2 a seu multiplicador crítico.

Cinturão Mundial:

Um cinturão de ouro abençoado com a bandeira de todos países, quando vestindo o portador é o primeiro a agir e recebe +5CA

REGRAS

Pontos de estrelato

O estrelato é uma forma de poder especial que se acumula ao longo de uma luta livre, o estrelato dita quem é o protagonista da luta, quem os fãs mais estão prestando atenção, gerando uma força interior completamente nova.

Pontos de estrelato podem ser ganhados por meio de:

Nocautear um alvo
Realizar um ataque crítico
Causar mais de 100 de dano em um ataque
Resistir a um ataque que causa mais de 50 de dano
Curar mais de 50 de vida
Derrubar um alvo do ringue

Pontos de estrelato podem ser usados para:

Causar +2d de dano por ponto gasto
Receber 2CA por ponto gasto pela rodada
Gastar 3 pontos para realizar um ataque crítico
Gastar 3 pontos para recuperar ⅓ da vida máxima

Combate entre jogadores

A luta heróica costuma ser entre jogadores e mestre, porém o sopapo pode acabar caindo entre dois jogadores ou mais, neste caso todas o dano causado é reduzido pela metade.

FICHAS

Recursos humanos da Nuevo Mundo

Neste capítulo residem as fichas dos luchadores mais famosos do mundo!

Belo Señor

Músicas para meu ouvido

Vida: 400

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 6
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 7

Señorita:
Um violino médio que causa 3d12+12 de dano

Movimento: 7m

Ataques:

Rosas ao artista:
O Señor pode realizar um teste de popularidade com carisma DT20, se passar ele recebe 2 pontos de estrelato

Protagonismo exaltado:
O Señor pode atacar duas vezes por rodada

Mustacho Macho

Pelas barbas do profeta!

Vida: 450

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 3
Imortalidade: 3
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 8

Maximilian:
Um par de espadas médias que causam 2d12+10 de dano e tem crítico x3

Movimento: 6m

Ataques:

Golpe do mustache:
Como uma ação extra Mustacho pode realizar um teste de força com atletismo para agarrar um alvo com seu bigode

Punir cara-limpas:
Se o alvo do Mustacho não tiver barba ele causa +2d de dano

Maestria artística:
Mustacho pode realizar dois ataques contra alvos agarrados

Magnífico Silvio

Garanhão

Vida: 550

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 1
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

Magentas:
Pulseiras de bolas roxas que tornam os punhos de Silvio em uma arma pesada que pode atacar duas vezes e causa 3d20+10 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

Esplendor passado:
Silvio pode passar uma rodada se vangloriando do passado para receber 3 pontos de estrelato

Barriga de vegas:
Uma vez a cada 3 rodadas Silvio pode dobrar sua rigidez

Impacto poderoso:
Para cada 50 de dano recebido Silvio causa +1d de dano

F1GHT-U

Metal é mais rígido que carne

Vida: 700

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 2
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

F1GHT-U:
O robô pode realizar um ataque desarmado que causa 4d10+10 de dano e é rolado com força+combate

Rigidez soberana:
O robô pode somar sua rigidez a todos ataques que receber

Material desmoralizante:
Atacar o robô por mais de 2 rodadas faz o atacante causar -2d de dano

Tigre Libre

Roar da selva

Vida: 700

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Garra afiada:
Os ataques do Tigre são uma arma leve que causa 2d12+12 de dano e causa sangramento de 3d10 de dano por rodada

Cheiro de sangue:
O Tigre causa +2d de dano contra alvos sangrando

Devorar algoz:
O Tigre pode realizar uma mordida que causa 4d20+10 de dano e causa sangramento de 3d12 de dano por rodada, no entanto seu CA cai a 10 e ele recebe +3d de dano

Quentin McWilliams

Texan Playground

Vida: 800

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 2
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Champion:
Um cinturão de ouro que concede +10 de rigidez para o portador

Movimento: 5m

Ataques:

Texan uppercut:
Quentin pode realizar 2 ataques por rodada, seu ataque é considerado uma arma pesada que causa 4d20+10 de dano

Detroit-Suplex:
Quentin pode realizar um teste de força com combate contra um alvo, se passar ele enterra o alvo no chão, o prendendo e causando 4d20+30 de dano

American football:
Quentin pode chutar a cabeça de alvos caídos, causando 5d20+5 de dano

Built like that:
Quentin tem 2 reações por rodada

Kobayashi Jun

Shine

Vida: 800

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Arte suave:
Jun pode realizar uma queda de judô em um oponente, considerado como uma arma média que causa 5d12+10 de dano

Arte não tão suave:
Jun pode atacar alvos caídos 2 vezes

Arte pesada:
Jun pode derrubar alvos utilizando sua força+velocidade com combate

Arte pesada pra cacete:
Se Jun acertou 2 ataques ele pode realizar um terceiro que causa o dobro de dano

John Aberração

Porque pai?

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 2
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 15

Movimento: 5m

Ataques:

Brutalizar:
Os ataques de John são considerados uma arma pesada que causa 4d20+25 de dano

Desmoralizar:
Se John passar em um teste de carisma com força DT20 ele zera os pontos de estrelato de um alvo

Furioso:
John pode atacar 2 vezes por rodada, e se estiver com menos da metade de sua vida ele causa +20 de dano

Armstrong Bill

Orgulho americano

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 15

Movimento: 8m

Ataques:

Canhão de mão:
Bill ataca 2 vezes e seu ataque é uma arma média que causa 5d12+12 de dano e possui crítico x3

Luta livre:
Bill pode rolar um teste de luta com força contra um alvo, se passar ele derruba ou imobiliza o alvo

German Suplex:
Bill pode realizar um teste de força com combate contra a velocidade e reflexo de um alvo, se ele passar ele causa 5d20+25 de dano

Fãs fieis:
Bill pode realizar um teste de popularidade com carisma DT20, se passar ele recebe um ponto de estrelato

Michelangelo

O pináculo da força

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Movimento:11 m

Ataques:

O ápice da força:
Os ataques de Michelangelo são uma arma média que causa 5d12+20 de dano e possui crítico x4

Pós-impacto:
Michelangelo pode gastar sua reação para causar +metade do dano de seu último ataque

Acima de todos:
Michelangelo uma vez a cada 3 rodadas somar seu atletismo a seu acerto

O Abençoado:
Michelangelo pode reagir 2 vezes por rodada e agir 3

Tornar a realidade:
Michelangelo rouba todos pontos de estrelato para si

CRONOSFRENIA

INTRODUÇÃO

Os heróis voltaram no tempo!

Cronosfrenia é uma expansão do RPG de mesa Herofrenia RPG!

O equilíbrio do mundo foi alterado quando os meta-humanos nasceram, mas como era esse mundo antes? A magia e rituais podem trazer resultados inesperados na entropia cósmica do universo, quando o Sr.Tempo errou seus cálculos a Cronosfrenia começou.

Heróis foram mandados de volta no tempo em vários momentos e lugares diferentes, lendas nasceram e uma nova história é contada a partir dessa herofrenia!

A luta contra o tempo

A Cronosfrenia é a luta dos meta-humanos para consertar a linha do tempo deturpada magicamente pelo Sr.Tempo, muitos morrerão, muitos mais ainda irão sangrar, o mundo não é mais o mesmo, a luta agora é contra a realidade!

O tempo é irrefreável!

Por amor

Cronosfrenia assim como todo material relacionado a Herofrenia RPG é feito com amor para a criação de novas histórias, o material não possui um uso correto, mas possui um uso incorreto, o uso para causar desconforto em alguém, RPGs são feitos em grupo para a diversão de todos, ninguém jamais deve se sentir desconfortável jogando Cronosfrenia ou qualquer outro RPG!

A única regra é a diversão!

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Mestre: O narrador do jogo

Jogadores: Todos participantes da mesa sem ser o mestre

Sessão: Uma jogatina de Cronosfrenia

Cena: Uma cena dentro de uma sessão

Rodada: Um giro completo por todos turnos em um combate

Turno: A sua vez de agir em um combate

D20: O dado de 20 lados

DT: A dificuldade do teste

CA: Classe de armadura ou Invulnerabilidade

Atributo: O número de dados que deve ser rolado

Talento: O número que deve ser somado a uma rolagem de atributo

Requisitos

O único requisito para jogar Cronosfrenia são bons amigos!

Porém também sugerimos que possuam papel e canetas para anotar as coisas, além de alguns dados ou roladores virtuais de dados, algumas rolagens vão bem alto!

Com tudo isso em mente podemos falar de

CRONOSFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!!

O QUE É A CRONOSFRENIA?

A realidade foi danificada, o fino véu que separa a realidade de Setealém se partiu quando o maior mago da história errou. O Sr.Tempo criou uma calamidade novamente, a realidade está em pedaços, a linha do tempo está ameaçada e agora cabe a você consertá-la!

HEROVERSO

Os que fazem o show acontecer

O ecossistema do heroverso foi alterado permanentemente, a realidade mudou e a história será para sempre alterada, neste capítulo veremos quem são os guerreiros da cronosfrenia!

CRONOSFRÊNICOS

Aqui se encontram todas as lendas que assumiram uma forma física durante a cronosfrenia, todos os habitantes de Setealém que tomaram vida durante a loucura temporal!

A HIDRA DE LERNA

A lendária hidra que enfrentou Hércules se tornou real durante a cronosfrenia, este ser amaldiçoado se fortaleceu a partir das histórias contadas sobre ela, dizem que quem morre pelas garras da hidra nunca mais é lembrado.

OS PÁSSAROS DO LAGO ESTÍNFALO

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, os pássaros do lago estínfalo são fracos em comparação aos outros trabalhos de Hércules, porém sua habilidade de manipulação espacial os tornam ameaças reais.

OS BOIS DE GÉRION

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, os bois de gérion são uma ameaça por sua capacidade física, seus múltiplos braços permitem que eles ataquem diversas vezes por rodada.

OS BOIS DO REI AUGIAS

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, a figura escrotal de mais de três metros e uma tonelada é uma ameaça por seu veneno amaldiçoado, alguns dizem que seu veneno é tão forte quanto quem é atacado.

O JAVALI DE ERIMANTO

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o javali é uma besta humanoide com grandes chifres e uma cabeça de boi esquelético, sua habilidade especial é seu ódio incontrolável.

O TOURO DE CRETA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o touro é uma criatura enorme e furiosa, sua habilidade especial é sua investida imparável, fisicamente este talvez seja o ser mais forte dentre os trabalhos de Hércules

O CAVALO DO REI DIOMEDES

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o cavalo do rei diomedes é uma cabeça de cavalo amaldiçoada que pode forjar contratos com o além, sua força física é pequena, porém sua habilidade pode ser destrutiva.

AS MAÇÃS DE OURO DAS HESPÉRIDES

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, as maçãs de ouro foram encarnadas como uma forma humanoide luminosa, sua habilidade especial é criar epitáfios do futuro.

A CORÇA DE CERINEIA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia,, a corça é uma pequena criatura com diversos braços, a corça não é especialmente forte, porém sua forma física permite ela ser uma exímia coletora.

O LEÃO DE NEMEIA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, o leão é uma criatura humanoide com cabeça de leão, um dos trabalhos mais difíceis de Hércules, sua habilidade se baseia em suas garras, dizem que quem é atacado por elas nunca se recupera.

O CINTURÃO DE HIPÓLITA

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, sendo representado por um portão dourado o cinturão de hipólita se teletransporta e só pode ser derrotado quando for encontrado.

O OITAVO REI DO INFERNO ABBADON

Mais um trabalho de Hércules que se tornou real durante a cronosfrenia, apesar deste não ter sido um trabalho real de Hércules Setealém manifestou a criatura, o rei do inferno é o mais poderoso dentre os trabalhos, sua habilidade especial é a adaptação.

MEDUSA

A lendária górgona se tornou real durante a cronosfrenia, as histórias contadas sobre ela fortaleceram sua existência o suficiente para Setealém manifestar ela durante a fragilidade da realidade na cronosfrenia.

ANUBIS

O deus egípicio se tornou real após a cronosfrenia se manifestar, sua presença amedrontadora reflete seu grande poder e influência sobre a vida.

SÃO JORGE

O santo guerreiro caçador de dragões se manifestou durante a cronosfrenia, seu coração de leão enfrenta ferozmente seus inimigos

ASURA

O deus hindu da fúria se manifestou durante a cronosfrenia, sua fúria berserker amedronta seus inimigos e traz um mar de sangue para a cronosfrenia.

SIEGFRIED

O lendário cavaleiro da mitologia nórdica se manifestou na cronosfrenia, sua habilidosa maestria sobre suas armas é uma força a ser levada em conta, ninguém que cruzou seu caminho saiu vivo.

ALICE

A jovem do famoso conto se tornou real durante a cronosfrenia, sua origem louca trouxe com si habilidades amedrontadoras para a cronosfrenia, ninguém que cruza a lâmina vorpal tem um final feliz.

MERLIN

O mago famoso de diversos contos se manifestou durante a cronosfrenia, alguns especulam que seu potencial mágico rivaliza o do Sr.Tempo e Houdini.

AQUILES

O guerreiro lendário das histórias gregas se tornou real durante a cronosfrenia, sua exímia proeza física rivaliza heróis como Combo, porém sua famosa fraqueza também o persegue.

ORFEU

O músico grego se tornou real durante a cronosfrenia, sua lira possui poderes mágicos e amaldiçoados, assim como seu coração partido e sua alma imensa.

SANSÃO

O homem mais forte da bíblia se manifestou em forma física durante a cronosfrenia, sua fúria imparável é o suficiente para energizar o motor de violência que seu nome carrega, sua queixada de mula é uma arma assustadoramente poderosa.

OS HISTORIADOS

Neste capítulo residem todos aqueles que existiram e foram lembrados durante a cronosfrenia, aqueles que foram tocados pela loucura temporal, todos que receberam o abraço da herofrenia em seu tempo.

GILGAMESH

O lendário rei da epopeia se transformou em um meta-humano durante a cronosfrenia, seu tesouro sagrado é sua maior força durante essa guerra temporal.

JOANA D'ARC

A santa francesa entra para a cronosfrenia com toda sua força, suas habilidades são equiparáveis a seus títulos.

ALEXANDRE O GRANDE

O conquistador romano se tornou um meta-humano durante a cronosfrenia, sua capacidade destrutiva se iguala apenas a seu nome.

ZUMBI DOS PALMARES

O lendário brasileiro se tornou um meta-humano durante a cronosfrenia, seu desejo de liberdade alimenta um gigantesco poder dentro de si.

YASUKE

A lenda de Yasuke precede sua própria existência, durante a cronosfrenia o lendário samurai se tornou um meta-humano.

MACHADO DE ASSIS

O grandioso escritor brasileiro foi surpreendentemente transformado em meta-humano durante a cronosfrenia, sua escrita tornou-se sua segunda melhor arma.

CLEOPATRA

A musa egípcia se tornou uma meta-humana durante a cronosfrenia, sua sedução não perde para sua presença e poder,

GENGIS KHAN

O lendário rei mongol se tornou uma ameaça de nível nunca antes visto durante a cronosfrenia, seu arco e flecha dizimará até os mais poderosos heróis.

VLAD O EMPALADOR

O temível conde drácula se tornou um meta-humano durante a cronosfrenia, seus poderes seguem sua lenda de terror.

LAMPIÃO

O cangaceiro lendário foi afetado pela cronosfrenia, tornando-se uma lenda meta-humana.

EVENTOS CANÔNICOS

Os eventos canônicos são fragmentos da linha do tempo que foram alterados durante a cronosfrenia, eventos marcantes que atraíram a entropia herofrênica, estes podem ou não ser usados durante uma campanha de Cronosfrenia.

O INCÊNDIO DE ALEXANDRIA

Durante a cronosfrenia diversos meta-humanos foram enviados de volta ao Egito antigo, presenciando a grande queima da biblioteca de Alexandria, causada desta vez por super vilões em herofrenia.

O PRIMEIRO SAQUE DAS PIRÂMIDES

Durante a cronosfrenia diversos meta-humanos foram enviados para as pirâmides do Egito, presenciado o primeiro saqueamento e destruição delas.

O DIA D

A cronosfrenia afetou a história de tamanha maneira que até as grandiosas guerras foram mudadas, o destino dos soldados na Normandia desta vez ficou nas mãos de meta-humanos transportados pela cronosfrenia.

O ASSASSINATO DE JFK

O presidente americano tem uma segunda chance à vida durante a cronosfrenia, seu destino reside entre a competência dos hérois e a malícia dos vilões.

A GUERRA PARAGUAIA

A terrível guerra entre o Brasil e o Paraguai tornou-se palco para herofrenia durante a cronosfrenia, vilões e heróis tomaram lados durante o confronto latino.

A CHEGADA DOS PORTUGUESES AO BRASIL

Durante a cronosfrenia heróis foram enviados à primeira invasão dos portugueses no Brasil, alterando o rumo da história do país.

A DESTRUIÇÃO DE PEARL HARBOR

A base militar americana tem uma segunda chance de alterar a história quando os meta-humanos são enviados de volta à sua destruição.

A GUERRA DE CANUDOS

A guerra popular brasileira de independência de canudos se tornou palco da cronosfrenia brevemente quando os meta-humanos interviram em seu desfecho.

A INCONFIDÊNCIA MINEIRA

A luta separatista da burguesia se tornou o carpete sangrento da herofrenia quando heróis entraram em ação na cronosfrenia.

GLADIADORES MATAM ROLAND OLIVIER

Durante uma investigação heróica Roland Olivier (Demitrius Wesley Johnson) vai até o super herói lendário John Hippo, porém suas ações descuidadas resultam na morte de todos pelas mãos de dois gladiadores

O FILHO DO LOCOMOTIVA

Durante a explosão da central da Coração Verde-Amarelo o filho do locomotiva utilizou seus poderes para salvar civis, como consequência um gladiador é enviado para o extermínio, porém com seus poderes Vinicius pode escapar com sua mãe, com auxílio do civil João Gomes ele recebe visto e passagens para China.

AS CONSEQUÊNCIAS DA MULTIFRENIA

Durante a multifrenia heróis foram enviados para outra dimensão com objetivo de impedir uma calamidade em seu universo, nesse processo Marco Aurélio, Alex, Lila e Maestro Raveen morrem, A espada de kazuki fica amaldiçoada com o rancor de Lila, e o escudo de Marco se torna abençoado pelo seu sacrifício

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

ANÁLISE HISTÓRICA DO SR.TEMPO

O Sr.Tempo trouxe novidades!

Neste capítulo abordaremos as novas habilidades e super poderes de Cronosfrenia.

MURALHA VIVA:

Você pode se posicionar à frente de seus aliados, todos atrás de você recebem o bônus de meia cobertura.

ATIRADOR DE COMBATE:

Atirar à queima roupa concede o dobro de bônus para você.

SNIPER PRECISO:

Você pode gastar uma rodada mirando para não ter desvantagem ao atirar na cabeça de um alvo.

FUJÃO ESPECIALISTA:

Você recebe o dobro de seu movimento para se afastar de inimigos.

COMBATENTE PORTÁTIL:

Você recebe o bônus de cobertura completa mesmo sob meia cobertura.

FINTA:

Você pode rolar um ataque que não causa dano, se o ataque tiver sucesso seu próximo ataque é considerado ataque surpresa.

DESNORTEAR:

Utilizando uma arma branca você pode realizar o ataque de desnortear, o alvo deve rolar um teste de imortalidade com atletismo DT20, se falhar o alvo perde 5 de acerto no próximo ataque. Este ataque só pode ser usado a cada 2 rodadas.

LUTADOR EFETIVO:

Você recebe o dobro de bônus de armas estupidamente pesadas ou surpreendentemente leves.

CAPACITAÇÃO VELOZ:

Como uma ação de interlúdio você pode ensinar uma habilidade sua para um aliado.

CONSTRUÍDO DIFERENTE:

Você recebe o dobro de bônus de implantes cibernéticos.

CAPACIDADE ABENÇOADA:

Você recebe o dobro de bônus dos atributos (pontos de vida por ponto em imortalidade e pontos de talento por pontos em intelecto).

MÃO FANTASMA:

Você pode criar e manipular membros fantasma, estes membros podem pegar e utilizar itens como uma ação extra.

Em níveis mais altos você pode criar pernas para ter o dobro de movimento e braços para realizar um ataque extra.

SOPRO GELADO:

Você pode utilizar um super sopro que congela alvos, os alvos congelados sofrem +2d de dano e tem desvantagem para atacar.

Em níveis mais altos os alvos também se movem pela metade do movimento quando congelados.

MANIPULAR MENTE:

Você pode manipular a mente de alvos, o alvo deve rolar um teste de intelecto com conhecimento DT 20, se falhar ele passa a ter desvantagem para atacar e perde 5 de acerto.

Em níveis mais altos a DT do teste sobe para 25.

VENENO LETAL:

Você cria uma nuvem de veneno em uma área de 3m, todos dentro dessa área devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT 15, se falharem sofrem 4d20+5 de dano.

Em níveis mais altos a DT sobe para 20 e o dano para 5d20+10.

MANIPULAR PERCEPÇÃO:

Você pode criar uma área de silêncio de 3m, todos dentro dessa área tem desvantagem para encontrar alvos furtivos.

Em níveis mais altos além da desvantagem, os alvos perdem 5 de acerto no teste.

Grindset:

Você realiza uma série de deslizes ultra rápidos, seu movimento é dobrado e você pode dar dashs no ar.

IMPLANTES MÁGICOS DO MERLIN

O mágico trouxe uma novidade de sua cartola!

Os implantes mágicos do Merlin são implantes cibernéticos fortalecidos e implantados com magia!

Implantes cibernéticos:

Custam 600 mil!

Coluna sombria:

Alvos recebem desvantagem para te perceber em testes de percepção.

Coração ardente:

Você recebe +25 de vida por nível.

Implante ótico mágico:

Você pode observar 1d4 habilidades de um alvo por combate.

Implante subcutâneo enrijecido:

Você recebe +20 de rigidez.

Canalizador interno:

Você diminui na metade sua chance de ter uma sobrecarga mágica.

Aptidão mágica:

Você recebe um espaço de mod para seus punhos

Chip aproveitador de violência:

Você causa +2d de dano por ataque em um mesmo alvo

EQUIPAMENTOS

O ARSENAL DO LAMPIÃO

O maior cangaceiro de todos os tempos trouxe com si um monte de tralhas letais!

Neste capítulo residem as armas, armaduras e drogas de Cronosfrenia!

Armas:

Custam 700 mil!

Napoleão:

Um canhão estupidamente pesado que causa de dano base 5d20 e a cada 4 rodadas pode disparar uma bala de canhão que causa 8d20+80 de dano

Oxóssi ibo:

Um arco pesado e abençoado que causa 5d20+30 de dano e tem 4 espaços de customização

Tony:

Faixas de bandagem sangrentas que tornam a mão do usuário em uma arma média que causa 8d12+25 de dano e pode dar 4 ataques

Don Juan:

Uma porta pesada que causa 5d20+combate de dano e tem 3 espaços de customização

Jacket:

Um martelo leve que causa 3d10+10 de dano, tem 2 espaços de customização e tem crítico a partir de 17

Hotline:

Um orelhão estupidamente pesado que causa 6d20+força de dano base e pode prender inimigos que falharem um teste de força com combate DT 25

Black hole son:

Um canhão de antimatéria que pode disparar um pequeno buraco negro que atrai inimigos que falharem um teste de reflexo com força DT20, além de causar 5d20+15 de dano

Spiralis:

Uma alabarda pesada que causa 5d20+combate de dano e acerta todos ao redor do portador em até 3m, dando um golpe giratório

Harry sujo:

Uma revólver velho surpreendentemente leve que causa 3d10+20 de dano e tem crítico em 17

Zenith:

Um bastão de madeira mágico e médio que causa 4d12+força e velocidade de dano, cria estrelas que orbitam ao redor do portador, alvos que atacarem o portador sofrem 3d20+25 de dano

Clair de lune:

Um espadão azulado pesado que causa 5d20+conhecimento de dano, também dispara um corte de energia, podendo acertar alvos em até 10m

La bufa:

Um lança chamas que cospe gasolina, podendo acertar alvos ou criar caminhos de fogo que causam dano ao passar, o fogo causa 3d20+30 de dano e queimação até ser apagado de 45 de dano

Mods:

Custam 100 mil por nível!

Maldosa(1):

Esta arma causa +3d de dano contra membros

Abaladora(3):

Alvos atacados por essa arma devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT20, se falharem o seu próximo ataque tem desvantagem

Neural(3):

Alvos atacados por esta arma devem rolar um teste de intelecto com conhecimento DT20 ou perdem 5 de acerto no próximo ataque

Explosiva(4):

A cada 2 rodadas a arma causa +5d de dano em um ataque

Desfigurante(5):

A arma causa +1d de dano para cada 5 de talento que o atacante tiver em combate

Armaduras:

Custam 500 mil!

A ignorante:

Uma armadura africana abençoada pesada que concede +15 CA e todos ataques ao portador recebem desvantagem

Roleta russa:

Um campo de força mágico, concede +10 CA e todos ataques causam +5d de dano ou -5d, definido pela rolagem de 1d2

A picada:

Um escudo tecnológico, concede +5 CA, enquanto estiver com a vida completa você causa +5d de dano

Vanglória:

Uma armadura de mergulhador que concede +25 CA e não tem espaços de mods

A basiquinha:

Uma armadura de kevlar que concede +10 CA e mods não adicionam peso

Vergonha:

Um campo de força amaldiçoado, todo ataque nesse alvo é rolado com um d100, qualquer ataque abaixo de 95 não acerta, porém o ataque que acertar causa dano x5

Mods:

Adicionam peso e custam 50 mil por peso!

Capacitista(1):

Sua armadura concede +5 de carga

Anti-impacto(2):

Ataques críticos causam -3d de dano em você

Duradoura(3):

Sua armadura recebe +10 de rigidez

Auto-regulável(5):

Sua armadura remove efeitos como sangramento e envenenamento depois de 2 rodadas

Médica(10):

Sua armadura faz itens de cura curarem o dobro de vida

Acessórios:

Custam 500 mil e tem 1 de peso!

Cachimbo da vovó cambinda:

Um cachimbo abençoado que quando tragado concede +10 de acerto no próximo ataque

Fragmento do coração do mar:

Uma pedra que solta água, portar este artefato amaldiçoado permite respirar debaixo d'água

Braço mecânico V2:

Um braço mecânico que permite lançar uma rapel, permitindo percorrer seu movimento verticalmente e puxar inimigos que falharem um teste de força com combate

Coroa de espinhos:

Uma coroa de espinhos que constantemente sangra, vestir ela causa 250 de dano permanente mas concede +10 CA

Arquimedes:

Um aparato mecânico que se acopla a sua coluna, este artefato permite ver a vida de alvos

O olho de cain:

Um olho amaldiçoado que permite o portador ver os atributos ou talentos de um alvo em troca de 20 de vida

Sélia:

O escudo de Marco Aurélio, abençoado com seu martírio, concede +10 CA e 10 de rigidez para cada dado de dano para todos atrás dele

A maçã do éden:

Uma maçã branca, comer essa maçã aumenta sua vida máxima em 50%

O velo de ouro:

O couro dourado de uma divindade, reduz o dano recebido em 25%

Chapéu do saci:

Um gorro vermelho que concede 10% de chance de desviar de um ataque quando recebido

Algemas de Yharon:

Algemas mágicas roxas enormes, permitem o usuário dar uma esquiva para até 30m de sua posição atual, o alvo é invulnerável durante durante a esquiva

A FARMÁCIA AMALDIÇOADA DE CURIE

A madame abriu seu estoque para você!

Neste capítulo abordaremos os utilizáveis de Cronosfrenia!

Utilizáveis:

Custam 50 mil e pesam 1!

Bomba temporal:

Uma bomba que enfraquece em 1 a membrana temporal

Terço abençoado:

Um terço que concede +5 de melhora crítica para o próximo ataque

Restaurador temporal:

Um artefato tecnológico que fortalece a membrana temporal em 1

Runa Yera:

Um cristal roxo, permite rerolar um teste falho

Runa Berkano:

Um cristal roxo. permite ver o próximo ataque que um alvo fará

Catalisador temporal:

Um artefato mágico que fortalece uma quebra de paradigma a um nível superior

REGRAS

MEMBRANA TEMPORAL

A membrana temporal é uma mecânica adicional de Cronosfrenia, a membrana temporal é a fina camada de realidade que reside entre a linha temporal e a cronosfrenia, quando essa membrana é ferida uma quebra de paradigma pode ocorrer. A membrana pode ser ferida por diversos meios como mortes, dor, desejo e ganância.

A membrana temporal possui uma vida própria equivalente a 5 pontos, quando o mestre achar cabível ela pode perder um ou mais pontos, quando estes pontos são gerados uma quebra de paradigma ocorre.

QUEBRA DE PARADIGMA

Quando a membrana temporal é ferida uma quebra de paradigma ocorre, neste estado todos passam a ter o dobro de movimento em todos os eixos e podem ter mais uma ação e reação, porém a cada rodada o cenário fica mais instável e se até a quinta rodada o combate não acabar todo o combate recomeça.

FULGOR HERÓICO

Um fulgor heróico é um acontecimento raro que pode ocorrer quando um meta-humano atinge 110% de seu potencial, um fulgor heróico funciona como um super crítico espontâneo.

Para cada dado com resultado 20 natural o multiplicador crítico aumenta em um

Exemplo: Rick balboa rola 3 dados para acertar Combo, seu resultado foi 3, 20 e 20, então seu crítico seria x2, porém com o fulgor heróico ele soma seu segundo dado de resultado 20, tornando seu crítico x3

MISSÕES

ANÁLISE TEMPORAL DO AFILIADO DA OVELHA

O Sábio africano trouxe novidades!

Neste capítulo abordaremos as missões e rolador de missões de Cronosfrenia!

O CENÁRIO

Role um dado de 10 lados para definir o cenário da missão

1-As pirâmides do egito
2-A represa Hoover
3-A torre de Babel
4-A grande muralha da China
5-O colosso de Rodes
6-O Taj Mahal
7-O farol de Alexandria
8-Os jardins suspensos da Babilônia
9-O mausoléu de Halicarnasso
10-O templo de Artemis

O EVENTO

Role um dado de 10 lados para definir o evento da missão

1-Ocultistas estão atacando
2-Vilões se rebelaram
3-Um herói entrou em herofrenia
4-Seres de outra época estão se manifestando
5-Um novo meta-humano nasceu
6-Uma figura histórica entrou em herofrenia
7-Um evento canônico vai acontecer
8-Uma quebra de paradigma vai acontecer
9-O diabo está se manifestando
10-Um artefato amaldiçoado está se formando

DESENROLAR

Role dois dados de 8 lados para definir o desenrolar

1-Uma figura histórica auxilia o grupo
2-Um herói famoso entra na missão
3-O grupo descobre um espião vilão
4-O grupo encontra um artefato amaldiçoado
5-O grupo descobre parte do plano de um vilão
6-Um vilão se dispõe a ajudar o grupo
7-Um gladiador aparece
8-A membrana temporal é partida

CONCLUSÃO

Role um dado de 10 lados para definir a conclusão da missão

1-O grupo termina a missão sem surpresas
2-O grupo foi manipulado por um vilão
3-Uma empresa rival intervém na missão
4-O grupo fica preso em outra linha temporal
5-O grupo fica preso no passado
6-O grupo fica preso no futuro
7-A empresa é exposta por crimes
8-Um herói novo entra para o top 10
9-Um vilão se torna herói
10-O grupo descobre mais sobre o Sr.Tempo

RECOMPENSA

Role um dado de 8 lados para definir a recompensa do grupo

1-100 mil
2-200 mil
3-500 mil
4-Uma arma especial
5-Um artefato amaldiçoado
6-Um implante grátis
7-Um acessório novo
8-Uma coleção de utilizáveis

INVASÃO À TORRE DE BABEL

Quando a loucura heróica confronta o divino

A torre de Babel é um local amaldiçoado, sua origem e história tornaram a própria terra ao redor em uma maldição, a torre cresce e se transforma de forma não linear e menos ainda euclidiana. Heróis e lendas corajosas podem invadir a torre em busca de riquezas e tesouros perdidos.

A torre de Babel funciona como uma “dungeon” que é reciclada a cada vitória ou morte brutal. Babel é separada em níveis, definidos a seguir. Para se concluir um andar 3 eventos devem ser concluídos, ou utilizar uma via expressa ou atalho.

PRIMEIRO ANDAR

Role um dado de 8 lados 5 vezes para definir o que existe no primeiro andar da torre

1-Um acampamento inimigo
2-Um baú de tesouro
3-Uma armadilha
4-Recursos
5-Um mini chefe
6-Um atalho para um andar superior
7-Uma área de interlúdio
8-Civis presos

SEGUNDO ANDAR

Role um dado de 8 lados 4 vezes para definir o que há no segundo andar

1-Uma armadilha
2-Um acampamento de inimigos
3-Um artefato amaldiçoado guardado por inimigos
4-Uma área de descanso ocupada por inimigos
5-Uma área de cura
6-Um mercado de utilizáveis
7-Um atalho para o próximo andar
8-Um mini chefe com uma arma especial

TERCEIRO ANDAR

Role um dado de 8 lados 3 vezes para definir o que há no terceiro andar

1-Um acampamento de inimigos
2-Um comboio de itens guardado por inimigos
3-Um local de interlúdio
4-Uma via expressa para o primeiro andar
5-Um inimigo especial
6-Um mini chefe
7-Um grupo de inimigos numeroso
8-Um baú com tesouros

QUARTO ANDAR

Role um dado de 8 lados 2 vezes para definir o que há no quarto andar

1-Um atalho para o próximo andar
2-Um grupo de inimigos
3-Um acampamento inimigo com um mini chefe
4-Dois mini chefes
5-Uma armadilha em um tesouro
6-Um mercado de utilizáveis
7-Um grupo de inimigos
8-Um local de interlúdio

QUINTO ANDAR

Role um dado de 6 lados para definir o que há no quinto andar

1-Um tesouro grande guardado por um chefe
2-Artefatos amaldiçoados guardado por um chefe
3-Armas guardadas por um chefe
4-Um ritual guardado por um chefe
5-Um grimório mágico guardado por um chefe
6-Armaduras guardadas por um chefe

SEXTO ANDAR

Role um dado de 8 lados 2 vezes para definir o que há no sexto andar

1-Um acampamento de inimigos
2-Um comboio de itens guardado por inimigos
3-Um local de interlúdio
4-Uma via expressa para o primeiro andar
5-Um inimigo especial
6-Um mini chefe
7-Um grupo de inimigos numeroso
8-Um baú com tesouros

SÉTIMO ANDAR

Role um dado de 8 lados 3 vezes para definir o que há no sétimo andar

1-Um acampamento inimigo grande
2-Um baú de tesouro
3-Uma armadilha
4-Recursos guardados por um mini chefe
5-Um mini chefe
6-Um atalho para um andar superior
7-Uma área de interlúdio
8-Civis presos

OITAVO ANDAR

Role um dado de 8 lados 3 vezes para definir o que há no oitavo andar

1-Um acampamento de inimigos
2-Um comboio de itens guardado por inimigos
3-Um local de interlúdio guardado por um mini chefe
4-Um atalho para o próximo andar
5-Um acampamento com um inimigo especial
6-Um mini chefe
7-Um grupo de inimigos numeroso
8-Um baú com tesouros e uma armadilha

NONO ANDAR

Role um dado de 8 lados 3 vezes para definir o que há no nono andar

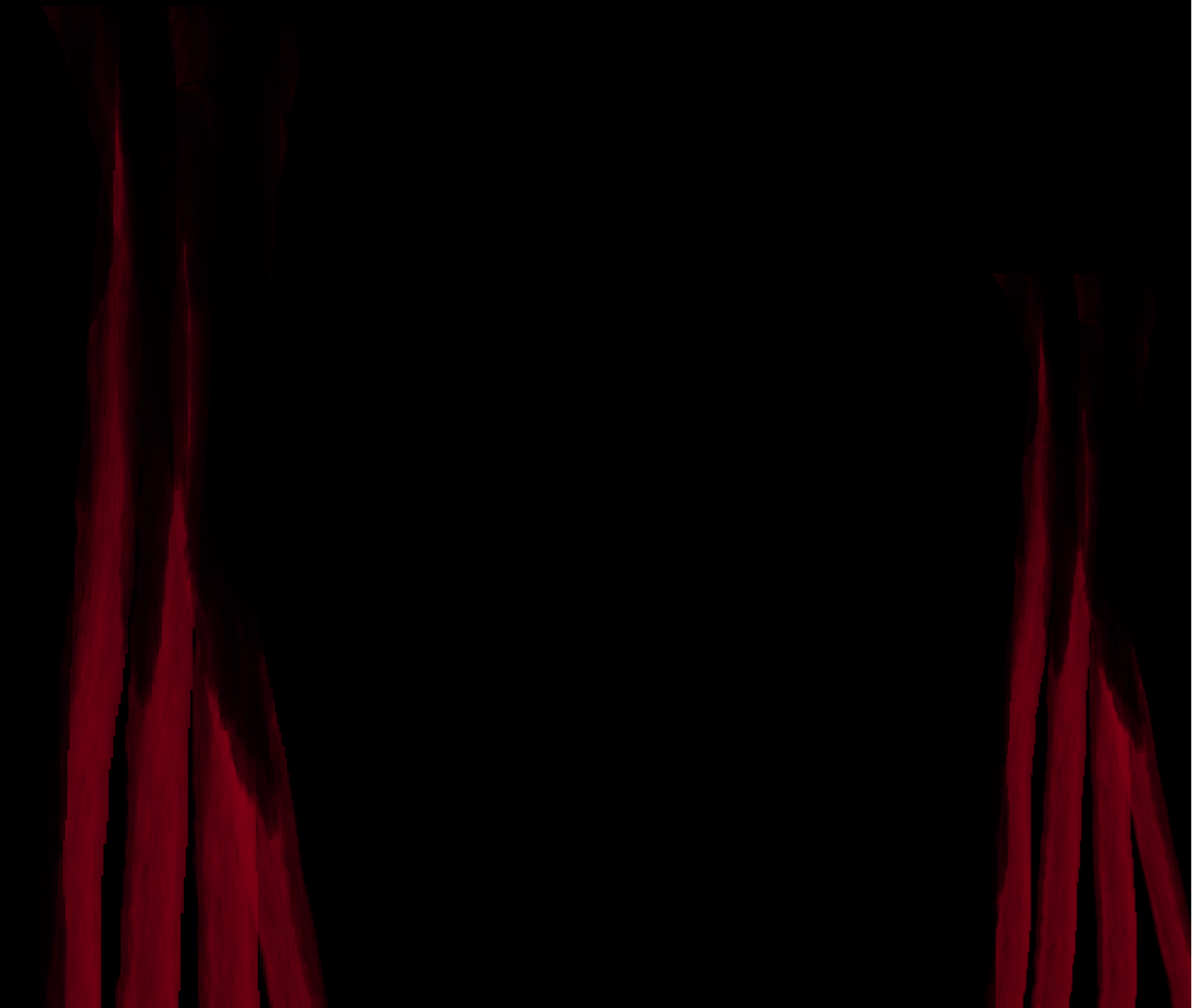
1-Um acampamento cheio de inimigos
2-Um comboio de itens guardado por um mini chefe
3-Um local de interlúdio
4-Uma via expressa para o primeiro andar
5-Um mercado de utilizáveis
6-Dois mini chefes
7-Um grupo de inimigos numeroso
8-Um baú com muitos tesouros

DÉCIMO ANDAR

Role um dado de 6 lados para definir o último andar

1-Um tesouro grande guardado por um chefe
2-Artefatos amaldiçoados guardado por um chefe
3-Armas guardadas por um chefe
4-Um ritual guardado por um chefe
5-Um grimório mágico guardado por um chefe
6-Armaduras guardadas por um chefe

Após o chefe há uma via expressa para o primeiro andar



FICHAS

CRONOSFRÊNICOS

Os cronosfrênicos são as lendas que se tornaram realidade durante a cronosfrenia

Os pássaros do lago estínfalo

Cruzeiro do norte

Vida: 100

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 3
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 3
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 6m

Ataques:

O Cruzeiro do Norte:
Os 3 pássaros podem definir uma distância entre si e um quarto alvo em formato de cruz, esta distância sempre permanece a mesma independente do movimento feito (se um alvo se movimenta 3m para frente o alvo oposto também se movimenta)

Caninos precisos:
Os pássaros podem dar uma mordida que causa 3d6+6 de dano usando velocidade+combate

Alice

Um mundo de fantasia

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 3
Imortalidade: 1
Intelecto: 3
Popularidade: 2
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 14
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 3
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 4
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

A lâmina vorpal:
Uma faca leve adornada de espirais que causa 3d10+10 de dano e tem crítico x3

Movimento: 6m

Ataques:

Poção da pequeneza:
Alice pode beber uma poção que a torna pequena, dessa forma ela recebe +5 CA porém causa menos 2d de dano

Bolo da grandeza:
Alice come um bolo que a torna grande, ela perde 5CA mas causa +3d de dano

Através do espelho:
Alice pode se tornar invulnerável a dano se adentrar uma superfície reflexiva, porém neste estado ela não pode agir

O javali de erimanto

Fúria sem fim

Vida: 200

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 3
Imortalidade: 3
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 3
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 8

Movimento: 6m

Ataques:

Ódio incontrolável:
Quando o javali entra em um combate todos devem rolar um teste de intelecto+conhecimento DT20, se falharem os alvos entram em fúria, causando +3d de dano e atacando o alvo que estiver mais próximo, independente de quem for

Grandes chifres:
O javali pode realizar uma série furiosa de ataques usando sua força+velocidade somando seu combate, o dano causado é de 4d10+5

Orfeu

A mais bela soneta

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 3
Popularidade: 3
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 3
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

A lira de Orfeu:
Uma lira abençoada que concede habilidades mágicas ao usuário

Movimento: 3m

Ataques:

Soneta a Zagreus:
Orfeu toca um hino ao deus do sangue usando seu carisma com popularidade, todos que falharem um teste de conhecimento com intelecto DT25 sofrem desvantagem para atacar Orfeu

Hino à Eurídice:
Orfeu toca uma música melancólica em sua lira, todos que falharem um teste de conhecimento com intelecto DT15 sofrem 3d12+12 de dano e perdem 5 de percepção pela rodada

Aquiles

O herói

Vida: 300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 9

A lança do herói de Troia:
Uma lança média abençoada que causa 4d12+15 de dano e retorna à mão do dono

Movimento: 7m

Ataques:

Estocar e destruir:
Se Aquiles acertar um golpe ele pode realizar mais dois

Perfurar alma:
Os ataques de Aquiles só podem ser curados depois de duas rodadas

Golpeador preciso:
Se Aquiles acertar um ataque crítico ele pode realizar mais um ataque

A corça de cerineia

Corra corra corra

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 7
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5
Movimento: 10m

Ataques:

Patas hábeis:
A corça pode rolar um teste de velocidade com reflexo DT20, se tiver sucesso ela rouba um item de um alvo

Espaço limiar:
A corça pode carregar dentro de si o equivalente ao dobro de sua carga

Morder o pé:
A corça pode realizar um ataque com velocidade que causa 1d6 de dano

O cinturão de Hipólita

Busque a porta

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 50
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima:0
Movimento: 0m

Ataques:

Transportar matéria:
O cinturão de Hipólita cria uma porta que transporta todos que falharem um teste de velocidade+reflexo DT25, a porta pode transportar para qualquer lugar em um raio de 50m do cinturão

Os bois de gérion

Traga-me todos

Vida: 300

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Convocar o fim:
Os bois atraem a atenção do gigante Gerião quando entram em combate, ele leva 4 rodadas para chegar, Gerião morre quando seus bois morrem

Dizimar insignificância:
Gerião pode realizar dois ataques por rodada, seu combate é 10 e ele possui 10 de super força, seus ataques causam 5d20+25 de dano, com crítico x4

Pisotear:
Como uma reação Gerião pode pisotear em alvos, causando 3d20+15 de dano

Fome infinita:
Gerião pode comer alvos morrendo, restaurando 4d20 de vida para seus bois

Medusa

Não olhe!

Vida: 400

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 3
Poder: 3

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 6
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Petrificar:
A Medusa rola um teste de poder com utilização de poder contra a imortalidade com atletismo de um alvo, tendo sucesso ela petrifica o alvo, alvos petrificados não pode agir por 4 rodadas e sofrem +5d de dano

Sedução infeliz:
Medusa pode seduzir um alvo usando carisma com popularidade contra um teste de intelecto com conhecimento, se ela tiver sucesso o alvo tem desvantagem no teste de resistência à petrificação

Anaconda:
Medusa pode sufocar um alvo usando seu corpo de serpente, este é um ataque com velocidade+combate, o dano causado é de 3d12+10

Os bois do rei Augias

Que fedor!

Vida: 400

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 10

Movimento: 3m

Ataques:

Toxicidade lendária:
Os bois do rei Augias emanam uma aura tóxica ao seu redor em uma área de 3m, o dano é de 2d12 para cada 20 de vida do alvo, um teste de imortalidade com atletismo DT20 reduz esse dano à metade

Chifrada:
Os bois podem chifrar um alvo, usando força e causando 2d12 de dano

As maçãs de ouro das hespérides

Abrace o conhecimento

Vida: 400

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Talentos:

Epitáfio do futuro:
Se as maçãs de ouro tiverem sucesso em um teste de poder+utilização de poder DT20 ela dobra seu reflexo pela rodada

Desconstruir matéria:
Os ataques das maçãs de ouro são feitos com poder+combate e causam 4d12+12 de dano

Percepção aprimorada:
Se as maçãs tiverem sucesso em um teste de intelecto com percepção DT20 ela recebe +2 reações

Siegfried

Por honra e glória

Vida: 600

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 3
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Lua da meia noite:
Uma espada média abençoada que causa 4d12+25 de dano e possui crítico a partir de 15

Movimento: 8m

Ataques:

Dança da lua:
Siegfried pode realizar dois ataques por rodada

Coração da noite:
Siegfried causa +1d de dano para cada 50 de vida perdido

O cavalo do rei diomedes

Um por um

Vida: 600

Atributos:
Super força: 1-20
Super velocidade: 1-20
Imortalidade: 1-20
Intelecto: 1-20
Popularidade: 1-20
Poder: 1-20

Invulnerabilidade (CA): 10-30
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5-20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5-20
Conhecimento: 5-20
Crime: 0
Percepção: 5-20
Pilotagem: 0
Reflexo: 5-20
Utilização de poder: 5-20

Carga máxima: 5
Movimento: 5m

Ataques:

As promessas de Diomedes:
o cavalo pode gastar pontos de vida para aumentar seus atributos e talentos

Quebra de contrato:
O coice do cavalo é considerado uma arma estupidamente pesada que tem o dano base de 4d20+5

Merlin

SHAZAM!

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 1
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 5

O chapéu seletor:
Um chapéu mágico que dá acesso a qualquer utilizável a qualquer momento

Movimento: 3m

Ataques:

Shazam:
Merlin lança um poderoso raio usando poder+utilização de poder, seu dano é de 5d20+15 e crítico em 18

Thundaga:
Merlin canaliza sua magia, para cada rodada canalizando ele aumenta seu próximo ataque em 2d

Makajama:
Merlin rola um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+conhecimento de um alvo, se o alvo perder ele esquece 1d2 habilidades

Dormina:
Merlin rola um teste de poder+utilização de poder contra a imortalidade+atletismo de um alvo, se o alvo falhar ele dorme por 1d4 rodadas

O leão de nemeia

Bestialidade eterna

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Garras temporais:
Os ataques do leão de nemeia não podem ser curados

Presas bestiais:
O leão de nemeia pode realizar dois ataques por rodada e seu ataque causa 4d10+25 de dano e é rolado com força+combate

O Touro de Creta

A besta lendária

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 1
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Investida furiosa:
O touro faz uma investida que não pode ser parada, ele causa 2d20 de dano para cada metro percorrido

Gosto de sangue:
O touro pode se movimentar o dobro de seu movimento se for na direção de um inimigo

Chifrada violenta:
O touro possui chifres enormes que são considerados uma arma estupidamente pesada que causa 8d20+10 de dano

A hidra de Lerna

Não se esqueça

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 1
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 30

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 17

Movimento: 3m

Ataques:

Aura amedrontadora:
Todos que entram em um combate contra a hidra devem rolar um teste de conhecimento com intelecto, a DT é 20 e quem falhar fica 1d2 rodadas sem agir

Cabeças demais:
A hidra ataca 3 vezes por rodada

Devorar existência:
A hidra causa 8d20+30 de dano, seu ataque é rolado com poder+utilização de poder

Devorar matéria:
A hidra dá uma mordida que causa 5d20+20 de dano, seu ataque é rolado com força+combate, se este ataque matar um alvo a hidra age novamente

Anubis

Meça seu valor

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 12
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

A balança dos deuses:
Uma balança de ouro abençoada, concede a habilidade "Medir valor" para o portador

Movimento: 8m

Medir valor:
Anubis realiza um teste de poder+utilização de poder contra o intelecto+atletismo de um alvo, se o alvo falhar ele perde um terço de sua vida atual

Premeditar morte:
Anubis realiza um teste de intelecto com percepção contra a CA de um alvo, se passar o próximo ataque de Anubis será crítico

Definhar:
Anubis realiza um teste de poder+utilização de poder contra a CA de um alvo, se passar Anubis causa 5d20+25 de dano

Sansão

Cachos furiosos

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 5
Imortalidade: 20
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 20

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 25

A queixada de mula:
Uma arma amaldiçoada que causa 10d20+25 de dano e causa 5d20 de dano ao portador

Movimento: 8m

Ataques:

Aleijar:
Sansão pode rolar um teste de força+combate para aleijar um alvo que falhar um teste de imortalidade+atletismo, alvos aleijados sofrem +4d de dano

Combate furioso:
Sansão pode dar 2 ataques por rodada

Obsessão compulsiva:
Sansão pode rolar um terceiro ataque em alvos que ele já deu dois ataques nesta rodada

Parede de ódio:
Sansão pode gastar sua reação para dar um terceiro ataque

Deus do ódio:
Sansão causa +1d de dano para cada 100 de vida perdidos

São Jorge

Coração de leão

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 10
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 10
Reflexo: 15
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 17

Capadócia:
Uma lança média matadora de dragões, causa 4d20+25 de dano e tem crítico x4

Movimento: 11m

Ataques:

Combate montado:
Jorge pode batalhar em cima de seu cavalo sem ter desvantagens, além disso quando estiver em seu cavalo Jorge recebe +5CA e dobra seu movimento

Garra de leão:
Jorge pode dar três ataques por rodada

Mão santa:
Jorge pode abençoar sua arma, ela causará +1 em seu multiplicador crítico na próxima rodada

Martirizar:
Após metade de sua vida ser perdida todos que atacam Jorge tem 2 desvantagens

Mata-dragão:
Jorge pode dar um golpe especial uma vez por combate que causa dano permanente

Alma de guerreiro:
Jorge tem 2 reações por rodada

HISTORIADOS

Os historiados são todos aqueles que se tornaram meta-humanos durante a cronosfrenia, estas são as fichas das figuras históricas herofrênicas.

Gilgamesh

O tesouro sagrado

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 6
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 11

Movimento: 9m

Ataques:

Tesouro sagrado do rei:
Gilgamesh tem acesso a uma coleção de armas abençoadas equivalente ao dobro de sua carga máxima

Tormenta dourada:
Gilgamesh causa uma série de ataques usando suas armas sagradas, o ataque é feito com super velocidade e força, somando combate, o dano é de 6d20+25

Maestria real:
Gilgamesh pode realizar 3 ataques por rodada e tem duas reações

Linhagem abençoada:
Uma vez por rodada Gilgamesh pode somar seu atletismo e reflexo ao seu CA como uma reação

Joana D'arc

Pelo santíssimo

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 3
Super velocidade: 8
Imortalidade: 3
Intelecto: 3
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 8

Santíssima trindade:
Uma espada medieval leve que causa 6d10 de dano

Movimento: 11m

Ataques:

Lâmina afiada:
Os ataques de Joana causam sangramento de 3d12 por 5 rodadas

Extermínio de martyr:
Joana pode gastar 100 pontos de vida para ganhar +5CA pela rodada

Martirizar:
Joana pode realizar um teste de poder+utilização de poder DT25 para receber +5 de acerto e 3d de dano

Carrasca:
Se Joana finalizar um alvo ela recebe +10 de acerto pela rodada

Alexandre

O grande

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 12

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

Gloriosa:
Uma espada de gladiador pesada que causa 4d20+15 de dano e possui crítico x4

Movimento: 11m

Ataques:

Grandiosidade:
Alexandre ataca 3 vezes por rodada

O imperador comanda:
Alexandre pode realizar um teste de força com combate contra a imortalidade com atletismo de um alvo, se o alvo falhar ele desmaia pela rodada

Aniquilar:
Alexandre pode realizar um ataque extra contra alvos caídos

Pós impacto:
Quando Alexandre acerta um acerto crítico ele força seu próximo ataque a ser crítico

Zumbi dos palmares

O libertador

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Dandara:
Uma lança média que causa 4d12+12 de dano e tem crítico a partir de 16

Movimento: 8m

Ataques:

Assassinar:
O zumbi causa +4d de dano quando está furtivo

Engolir a dor:
O zumbi pode dobrar seu atletismo quando defende um ataque

Defensor altruísta:
O zumbi pode reagir 3 vezes por rodada

Atrito libertador:
Para cada 100 pontos de vida perdido o zumbi recebe +1 de rigidez e a cada 500 pontos perdidos ele recebe +1CA

Vlad

A casa do Dragão

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Empalador:
Uma armadura amaldiçoada que concede +10CA, além disso quando atacada a armadura pode bloquear e lançar espinhos corrosivos que causam 5d20+35 de dano e envenenamento de 5d10+25 por 3 rodadas

Movimento: 8m

Ataques:

Conde maldito:
Vlad pode reagir 3 vezes por rodada

Dragão defensivo:
Vlad causa 2 desvantagens a quem o atacar enquanto ele estiver bloqueando

Sanguinária morte:
Vlad cura de sua vida o dano que seu veneno causar

Yasuke

O samurai

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 12
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Yamata no Orochi:
Uma katana leve que pode realizar 3 ataques e causa 3d10+10 de dano, além de sangramento de 3d12 por ataque

Movimento: 15m

Ataques:

Conduta samurai:
Quando Yasuke está em um combate contra apenas um adversário ele recebe +5 de acerto e 3d de dano

Samurai sombrio:
Yasuke causa +3d de dano quando está furtivo

Tempestade de cortes:
Yasuke pode agir duas vezes por rodada

Código de honra:
Quando Yasuke finaliza um alvo seu crítico melhora em 3

Machado de Assis

O escriba

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 3
Imortalidade: 5
Intelecto: 12
Popularidade: 3
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 12
Ciências sociais: 10
Combate: 15
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

O machado de Assis:
Um machado estupidamente pesado que causa 7d20+20 de dano e pode dar dois ataques

Movimento: 6m

Ataques:

Cronista nato:
Machado pode rolar um teste de intelecto com conhecimento DT25, se passar seu próximo ataque causará +3d de dano

Pensador rápido:
Machado tem duas reações por rodada

Analista:
Machado pode gastar uma rodada analisando o alvo, depois dessa rodada o alvo recebe desvantagem para atacar-lo

Cleopatra

O tesouro do deserto

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 12
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 15
Ciências: 5
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder:10

Carga máxima: 5

Movimento: 8m

Ataques:

Sedução histórica:
Cleópatra pode rolar um teste de carisma com popularidade para seduzir um alvo, o alvo rola um teste de intelecto com conhecimento, alvos seduzidos recebem desvantagem para atacar-la

Rainha do deserto:
Cleópatra pode rolar um teste de poder+utilização de poder DT25 para hipnotizar um alvo, alvos hipnotizados tem metade de chance de acertar um aliado

Musa sorrateira:
Cleópatra pode ficar furtiva como uma ação extra

Gengis Khan

Orgulho mongol

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 10
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 12
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Grande Cã:
Um arco pesado que causa 4d20+40 de dano e possui crítico x3

Movimento: 13m

Ataques:

Arqueiro brutalista:
Gengis Khan rola seus acertos usando super força e super velocidade com armaria

Mira lendária:
Gengis Khan pode passar uma rodada mirando para perder a desvantagem de atacar a cabeça de um alvo

Complexão mongol:
Gengis Khan pode atirar suas flechas para cima, causando dano em uma área de 3m a sua volta

Arqueiro ancião:
Gengis Khan pode atirar duas vezes por rodada

Lampião

Cabra da peste

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 20
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 12
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Trabuco:
Uma pistola leve que causa 3d12+20 de dano e pode dar 3 tiros que causam sangramento de 3d12 de dano

Maria bonita:
Um rifle pesado que causa 4d20+40 de dano e possui crítico x4

Movimento: 23m

Ataques:

Cabra da peste:
Para cada 100 de vida perdida o Lampião recebe +1 de acerto

Punhetar o gatilho:
O Lampião pode atirar uma vez a mais, mas recebendo desvantagem

Tiro no joelho:
O Lampião pode atirar nos joelhos de um alvo, causando -3d de dano porém debilitando a locomoção do alvo

Covardia:
O Lampião causa +4d de dano quando está furtivo

DEUS

Literalmente

Vida: 150.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 20
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 50

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 20
Conhecimento: 50
Crime: 20
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 20
Utilização de poder:20

Carga máxima: 100

Guerra:
Uma lança destruidora de realidades que causa 5d10+40 de dano permanente

Movimento: 30m

Ataques:

Resistência lendária:
Uma vez a cada 3 rodadas Deus pode usar essa habilidade para instantaneamente passar em um teste de resistência

Punição divina:
Deus pode realizar um ataque que causa 30d10+50 de dano, este ataque é rolado com poder+utilização de poder e só pode ser curado depois de uma rodada

Confiscar saber:
Uma vez a cada 3 rodadas Deus pode remover uma habilidade de um alvo por 3 rodadas

Suprimir matéria:
Deus pode uma vez a cada 3 rodadas causar 2 desvantagens em um alvo por 3 rodadas

Divinação:
Deus age 3 vezes por rodada e tem 2 reações

ULTRAFRENIA

INTRODUÇÃO

Os heróis herdarão as estrelas!

Ultrafrenia é uma expansão do RPG de mesa Herofrenia RPG!

Em um mundo onde heróis e vilões existem, o que torna alguém especial? A Ultraviolência! Os heróis já dominam o mundo, eles tem o poder nas mãos, o dinheiro, a fama, a influência, a única coisa que falta são as estrelas! Ultrafrenia explora o que acontece quando uma sociedade se afunda na anarquia capitalista e a loucura heróica alcança o espaço.

O Maquinista junto do Diabo trouxeram a realidade do domínio espacial mais rápido do que a humanidade esperava, a ultra tecnologia é a nova força da realidade, tecnologia ultra avançada e amaldiçoada pelo próprio Diabo é o que permite a hero colonização espacial, mas quem vai sujar as mãos nessa guerra por recursos? VOCÊ!

As empresas precisam de soldados!

A nova guerra por recursos começou, uma guerra como nenhuma outra antes vista, onde herói mata herói e aliados se tornam inimigos, todas empresas estão desesperadamente buscando novos nomes para sua linha de frente, os bastiões da liberdade rapidamente estão se tornando carrascos!

Vilões se tornam heróis, heróis se tornam vilões, o mundo está virando de cabeça para baixo enquanto as empresas buscam o maior lucro possível, nessa corrida cósmica quem fica para trás morre!

Nessa guerra não existe lado certo e o que fala mais alto é a ganância!

Ultra...gentileza?

SIM!

Apesar de Ultrafrenia se passar em um mundo violento e destruído pelo Ultra capitalismo desenfreado, nunca deve haver um momento em uma mesa de Ultrafrenia em que um jogador se sente desconfortável, Ultrafrenia é um jogo entre amigos em que o único objetivo real é a diversão!

Todos tem limites e esses limites devem ser respeitados, nunca tem problema reduzir algumas marchas uma jogatina de Ultrafrenia. Este livro é apenas uma base para sua mesa e sua história, nada deve ser levado como absoluto e nem ao pé da letra, tudo pode ser transformado conforme a mesa necessitar!

A única coisa que nunca deve ser esquecida é:

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Mestre: O narrador do jogo

Jogadores: Todos participantes que não são o mestre

Sessão: Uma jogatina de Ultrafrenia

Cena: Uma cena dentro de uma sessão

Rodada: Um giro completo por todos turnos de um combate

Turno: A vez de um personagem agir em um combate

D20: O dado de 20 lados

DT: Dificuldade do teste

CA: Classe de armadura ou invulnerabilidade

Atributo: O número de dados que se deve rolar

Talentos: O número que se soma a uma rolagem

Requisitos

Para jogar Ultrafrenia tudo que é preciso são bons amigos! Porém recomendamos que também tenham acesso a papel e canetas, os números podem ir bem alto, além disso recomendamos que o grupo tenha acesso a um rolador virtual de dados, algumas rolagens podem precisar de muitos dados!

Com isso em mente podemos falar sobre

ULTRAFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA !!!

O que é a Ultrafrenia?

A Ultrafrenia é o último estágio do capitalismo tardio, é a corrida por recursos que gera uma guerra como nenhuma outra. Desde que o Maquinista começou as primeiras excursões a outros planetas o equilíbrio foi alterado, todas empresas abriram esse novo horizonte, começando uma corrida espacial violenta para definir qual empresa será o monopólio interplanetário.

Ultraverso

Onde tudo se passa

O heroverso é um ecossistema em constante mudança, quando uma pessoa atinge um novo patamar de força esse ecossistema se altera, não existe avanço sem consequências, a guerra se aproxima rapidamente, todos se preparam para a calamidade.

MONTE CARLO: ARSENAL AMALDIÇOADO

O gigante Anderson Monte Carlo é um guerreiro extremamente poderoso, além de suas capacidades físicas fenomenais o gigante elefante possui um arsenal de artefatos amaldiçoados, e se for preciso ele usará cada um deles.

MARK WEBBER CAÇADOR DE VILÕES

Mark “Starboy” Webber é um jovem herói com um potencial dormente enorme, seus poderes de telecinese foram ao limite quando seu corpo ferido entrou em contato com herogumelos durante sua luta contra Roberto. Seus poderes podem rivalizar os das lendas heróicas, com o corpo de Vash Fate como armadura Mark tornou-se quase invencível.

ROBERTO: ENERGIA INFINITA

Durante sua luta com Mark Webber o vilão pôde absorver a matriz energética da Ultraferrovia, tornando-se extremamente poderoso, seu poder rivalizou o de Mark sob efeitos dos herogumelos.

FERROCINEISTA: PATRONO DO FERRO

O patrono do ferro, Ferrocineista, tornou-se mais amargo depois dos ataques sofridos em sua empresa Coração Verde-Amarelo, seus poderes de magnetismo se tornaram mais poderosos desde seu confronto na Ultraferrovia.

EMANUEL GUN BALA DE PRATA

Emanuel Gun sempre teve o desejo de se tornar um pistoleiro reconhecido por sua família, seu corpo frágil não o impediu de se tornar uma real ameaça para a família, com sua pistola Judas e um artefato amaldiçoado, ele está pronto para retornar à casa.

JOHN MARSHALL GUN FILHO PRÓDIGO

O filho mais velho da casa Gun retorna ao lar depois de seu ataque sofrido por Big Pharma, depois de sua traição pelo Hamilton John decide acessar o potencial latente de seu super poder, tornando-se uma ameaça como nunca antes.

PANELA: MOTOR DO DIABO

O Panela tornou-se uma ameaça à realidade quando o Diabo em pessoa lhe deu um presente, um motor amaldiçoado e forjado no inferno, o Panela rapidamente tomou o presente com orgulho.

TELE VIZIVO: MENTE PARTIDA

Após sua missão com Big Pharma, Tele Vizivo enlouqueceu, criando múltiplas personalidades para lidar com o medo que desenvolveu da morte.

MURASAKIBARA NAKAMOTO: VILANIA

Após os acontecimentos da destruição da Ultraferrovia o Homijo abriu mão de sua vida honesta em busca de respostas, tornando-se um vilão, sem manter sua promessa com Emi, Murasakibara tornou-se muito mais poderoso.

DEMITRIUS WESLEY JOHNSON: EXÉRCITO DA LIBERDADE

Demitrius Wesley Johnson é um homem poderoso que forjou sua amnésia, criando um sósia de si mesmo no corpo de Roland Olivier, enquanto o real Demitrius ainda agia pelas sombras.

HYDRO: DIAS DE GLÓRIA

O super herói aquático já foi um dos heróis mais poderosos do mundo, em seus dias de glória ele recusou participar da Liga do Equilíbrio.

A GRANDIOSA VENTANIA

A Ventania original foi uma heroína da era de ouro dos heróis, uma das mais famosas e poderosas do Rio de Janeiro, sua capacidade de luta rivalizava a de lendas como o Radiante e Hydro.

LOCOMOTIVA: ULTRA MARATONA

O homem mais rápido do mundo já foi considerado por muito tempo o ser mais forte do planeta, por muito tempo antes de sua morte ele era temido por heróis e vilões ao redor do mundo.

ODISSEU

O guerreiro da justiça é um hábil lutador que transformou seu corpo em uma máquina de combate com implantes e transformações cirúrgicas, o guerreiro se filiou a empresa Coração Verde-Amarelo em busca de combatentes dignos.

M1SS-U

A unidade de contenção vilanesca M1SS-U foi criada para combater o vilão Roberto após a morte de B4-LU Burguerberg, a unidade então decidiu seguir a vida de luta contra o crime.

MINOS DE CRETA

O herói grego possui poderes de transformação, podendo transformar seu corpo em um híbrido de homem e touro, sua força é comparável a de bastiões do poder como Big Thomas.

ULYSSES

O vilão romano é um poderoso lutador que fez transformações brutais em seu corpo para poder lutar contra seu rival Odisseu, Ulysses no entanto perde o controle quanto mais poderoso se torna.

LILITH

A poderosa maga Lilith entra na Ultrafrenia para combater a influência do Diabo no curso da humanidade, seus poderes mágicos se mostram úteis ao lado de seus companheiros.

IGON O TORTO

O mago sueco é uma ameaça constante, criando pactos com o Diabo para aumentar seu potencial mágico, Igon é uma ameaça mesmo para aqueles como Houdini ou Syndra.

SAMSON THE DREAD

O ciborgue americano era um policial antes de se tornar a máquina de matar que caminha nos dias atuais, Samson se tornou mais máquina do que carne, sua humanidade foi deixada para trás há muito tempo.

EVA

Eva é uma maga que faz parte do grupo heróico “as sete virtudes”, Eva utiliza um grimório mágico abençoado “O pergaminho do mar morto”, Eva representa a virtude da castidade, as virtudes possuem objetivos próprios, e estão dispostos a lutar por eles.

MIGUEL

Miguel é um dos membros das “Sete virtudes”, representando a virtude da resiliência, suas habilidades de combate são fortalecidas por seu artefato abençoado “A Aréola”.

ESAÚ

Esaú é um dos membros das “Sete virtudes”, representando a virtude da generosidade, sua especialização é no suporte de seus aliados, seu artefato abençoado é o “Manto sagrado”.

AMENADIEL

Amenadiel é o líder das “Sete virtudes”, sua especialização é no combate físico, seus artefatos abençoados são o “Cálice sagrado” e os “Panos de Lázaro”, Amenadiel abdica sua posição no ranking mundial dos heróis, mantendo as virtudes afastadas das empresas de heróis. Amenadiel representa a virtude da humildade.

GABRIEL

Gabriel faz parte das “Sete virtudes”, representando a virtude da plenitude, sua especialização é na furtividade e assassinato, seu artefato abençoado é a “Coroa de luz”.

NATANIEL

Nataniel é um dos membros das”Sete virtudes”, representando a virtude da moderação, a sua especialização é na cura de seus aliados e suporte passivo, seu artefato abençoado é o “Prisma angelical”.

JORGE

Jorge é um dos membros das “Sete virtudes”, representando a virtude da caridade, sua especialização é no combate de escalonamento, suas habilidades giram em torno de seu artefato abençoado “A lança do destino”.

BILLY TWICE

Billy é um dos membros do grupo mercenário americano “Cães de aluguel”, sua especialidade é no combate corpo a corpo e suas habilidades consistem na criação de clones, Billy tem seu potencial aflorado em lutas sujas e injustas.

JACK EYESCAK

Jack faz parte do grupo “Cães de aluguel”, sua especialização é no combate à distância e ataques surpresa, sua arma de escolha é o canhão de ferrovia “Abella”.

TONY SCORCHED

Tony é o líder do grupo “Cães de aluguel”, seus poderes consistem na criação e manipulação de chamas, Tony topa qualquer trabalho que pague bem o suficiente, os cães são conhecidos por fazer qualquer trabalho sujo que precisarem, apesar de seus ternos pretos.

EVENTOS CANÔNICOS

Eventos canônicos são eventos opcionais que podem ser incluídos na sua história para dar um aprofundamento à mesa. eventos canônicos são pontos de partida para sessões de Ultrafrenia que podem ou não ser usados conforme a mesa desejar.

Combo se aposenta

Após a destruição da Ultraferrovia o herói número um revela a Rick Balboa que está se aposentando, fazendo com que pela primeira vez na história heróica o herói número um não seja brasileiro, El Toro assume sua posição como herói número um do mundo.

O Panela começa a Ultrafrenia

O Panela após receber de presente o motor amaldiçoado do Diabo decide que seu próximo passo seria a evolução da humanidade, o Panela chama a atenção do Maquinista e propõe uma união entre sua tecnologia e o conhecimento paranormal do Panela, com a ultra tecnologia amaldiçoada a humanidade pode alcançar novos patamares, iniciando a nova corrida espacial e a guerra por recursos, a Ultrafrenia.

A criação da rede virtugumélica

Dentro da Ultraferrovia diversos cogumelos nascem, estes cogumelos de origem misteriosa tem poderes diversos, um deles, o virtugumelo, cria uma rede neural entre todos que o comem, criando uma espécie de internet paralela onde todos acessam de forma anônima e são ligados através do consumo do cogumelo, quando o Buraco descobriu este efeito rapidamente um mercado nasceu em volta das transações anônimas pela rede virtugumélica. Muitos teorizam que este mercado ilegal é financiado pelas próprias empresas participantes da ultrafrenia, como uma forma de expandir seu arsenal pessoal e ocupar o território virtual.

O crescimento da população meta humana

Durante o desenvolvimento da Ultrafrenia o Maquinista foi capaz de calcular a radiação global, podendo analisar a fundo a influência da radiação H na população, concluindo o número aproximado de meta humanos ao redor do planeta. Com seus cálculos o Maquinista constatou que haviam cerca de 20 milhões de meta humanos ao redor do mundo, porém apesar do número expressivo foi concluído que 99.95% destes meta humanos não possuem mutações expressivas em seu DNA, apesar de apresentar a radiação H, isto significando que na prática eles não possuem poderes, ou possuem poderes insignificantes. Dentre os 00.05% dos meta humanos residem os principais heróis e vilões do mundo.

O mundo pós Estados Unidos

Após decisões terríveis do presidente Ronald Trump a economia americana entrou em uma crise nunca antes vista, oficializando o Brasil e a China como as maiores potências do planeta, dando início a uma nova era e novos monopólios.

O criador de almas

Com o novo conhecimento paranormal o Maquinista pode descobrir os limites da alma, o ponto de interseção da matéria com a metafísica, seus construtos sempre foram especiais, o Maquinista descobre que seus maquinários desenvolveram alma.

O homem que processou a Atlas

Após a morte do Defensor, e consequentemente a de Antonio Victor Delacruz, o Maquinista deu segmento ao plano de seu parceiro, iniciando um processo contra a Atlas e impondo a doutrina Armstrong, medidas de contenção de meta-humanos, assim como a criação do exercito particular dos maquinários K1LL-U.

A lei marcial

Meses após a doutrina Armstrong começar conflitos entre meta humanos e civis se afloraram, a proibição de super poderosos em locais de poder e a limitação da liberdade de meta humanos gerou um cenário de tensão política, estourando na lei marcial, o governo brasileiro ordena a Ultraferrovia a parar em seus trilhos.

A resistência do buraco

Os cidadãos da Ultraferrovia não aceitaram calados o ultimato do governo, rapidamente uma milícia popular foi formada no Buraco, junto do exército particular do Maquinista. Um cenário sombrio pairava o ar,

As novas criações do Maquinista

O Maquinista quando teve acesso ao potencial dos artefatos amaldiçoados e do Diabo pôde construir suas ideias mais ousadas, o sonho de viajar as estrelas tornou-se um plano, com o intelecto da pessoa mais inteligente do mundo e o potencial amaldiçoado do DIabo as estrelas tornaram-se mais um ponto da ferrovia.

O Maquinista começou criando os controladores gravitacionais, maquinários que permitiam criar ou reduzir a gravidade de ambientes, em seguida o Maquinista criou a estação espacial da Ultraferrovia, conectando a lua a sua tecnologia. Com o plano solidificado o sonho estava próximo, foi quando o Maquinista decidiu criar sua invenção mais ousada, a esfera de Dyson.

Os Olhos de Deus

A esfera de Dyson trata-se do primeiro passo a dominação espacial, “os olhos de Deus”, uma série de espelhos ao redor do sol que redirceionam perfeitamente a energia latente da estrela, a esfera de Dyson é a matriz energética que permite a Ultrafrenia de acontecer, sem a esfera nenhuma nave poderia navegar, o Maquinista construiu um milagre científico. A esfera de Dyson controla toda a energia do sistema solar, permitindo o acesso e desenvolvimento espacial, além de energia praticamente infinita e a arma mais poderosa já criada por um humano.

O primeiro impacto

Após meses de conflitos jurídicos a luta se torna armada, a lei marcial entra em vigor e o Maquinista se torna o inimigo número um do Estado, tornando o conflito em um conflito armado. As primeiras vítimas foram os civis da Ultraferrovia, seguido de um banho de sangue no **conflito da cruz de malta,** um conflito armado que ocorreu no Maranhão, deixando uma série de civis e meta humanos gravemente feridos e mais ainda mortos. Após a destruição do primeiro carro da Ultraferrovia o Maquinista trouxe um ultimato ao governo mundial, um último acordo antes do genocídio, um acordo que definiria a paz entre humanos e meta humanos através da separação de novas províncias ao redor do oceano, porém os governantes mais uma vez foram gananciosos.

Raios caíram dos céus como explosões solares, o apocalipse em forma de energia, a aniquilação de metade da raça meta humana como o arrebatamento profetizado.

O primeiro impacto

Caelum I

Após o primeiro impacto o Maquinista criou o satélite artificial Caelum I, um feito arquitetônico de proporções épicas, capaz de comportar 50 milhões de pessoas e com uma matriz energética ligada diretamente à Ultraferrovia e aos olhos de Deus, uma civilização autossuficiente e independente da Terra. O paraíso meta humano foi recebido como uma terra prometida para raça massacrada, mas também serviu como um aviso claro:

A Terra é dos humanos

O Retorno

Após o primeiro impacto a humanidade se uniu como uma única nação, sem mais países, reis ou deuses, um mundo onde todos têm a oportunidade de viver igualmente, unificados sobre uma mesma bandeira. O mundo foi nivelado até o chão, e desse chão nasceu uma nova vida, nasceu o Retorno.

Os manuscritos do Mar Morto

Enquanto o Maquinista lutava a primeira guerra meta humana o Panela estava em busca da resposta, a resposta a todas as perguntas, os manuscritos do Mar Morto. Os manuscritos amaldiçoados foram perdidos séculos atrás, presos ao fundo do Mar Morto, rodeado por um círculo paranormal, uma zona morta. Nestes manuscritos residem respostas sobre o afastamento da humanidade de Deus e a ganância que separou o Altíssimo de sua criação, os manuscritos possuem trechos da maior história, coordenadas para as partes de Cristo.

O pecado original

O Panela com o conhecimento sobre os manuscritos do mar morto descobre um segredo sobre a humanidade, o momento em que a humanidade se afastou de Deus, uma verdade tão sombria que enlouqueceria um civil comum, porém esse não era o Panela, o Panela faria o que fosse para sobreviver. O pecado original é o que começou a maior história, é o que afastou Deus, é o que deu início à Herofrenia, o pecado original é também a ganância da humanidade, a verdade sobre o pecado original reside na resposta do Ano perdido. O pecado original é o início de **Herofrenia.**

A maior história

A maior história é um conhecimento proibido sobre a realidade, um conhecimento capaz de transcender um humano comum que o ler, capaz de desmaterializar uma pessoa comum que entrar em contato com a verdade, é uma realidade tão obscura que dizimou todas as sociedades que entrou em contato. A maior história é a história do primeiro Martyr, a verdade sobre o corpo sagrado e seu despertar, a maior história é o caminho para transcender, é o caminho para compreender o ano perdido. A maior história já foi guardada em todo tipo de prisão, a biblioteca de Alexandria, Tenochtitlán, Notre Dame, a torre de Babel, conter a maior história é uma maldição causada pelo afastamento de Deus. A história do primeiro santo é a história mais amaldiçoada da realidade, é um caminho para superar a matéria e a estética e se tornar um com o altíssimo, ou se tornar nada.

A Eliada

A Eliada é o plano final dos seguidores do segredo, é a unificação da humanidade com Deus, o fim da ganância humana, uma forma de retornar ao paraíso perdido, o evento que unirá a humanidade após o segundo impacto, um plano que custará bilhões de vidas para trazer de volta a natureza divina da humanidade, o fim da maior história, o arrebatamento final. A Eliada precisa tanto da maior história nos manuscritos do mar morto quanto às partes do corpo de Cristo no ano perdido, é o último encontro da humanidade com seu criador, para definir se viverão como uma unidade no paraíso ou se viverão com livre arbítrio sem seu criador. A Eliada é o fim do mundo, ou o começo de um paraíso, o último confronto da humanidade com Deus para definir seu destino.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

SALA DE TREINAMENTO DA HEROES N' CHAMPIONS

Te preparando para o pior

Neste capítulo iremos abordar as novas habilidades e poderes de Ultrafrenia, assim como novas mecânicas relacionadas ao combate heróico, como sempre, todos poderes e habilidades podem ser mudados conforme a necessidade da mesa!

Treinado para matar:

Quando você finaliza um alvo morrendo você pode dar mais um ataque

Análise do comportamento:

Você pode gastar uma rodada analisando um alvo para melhorar a margem de ameaça de um aliado em 3

Mãos hábeis:

Você pode trocar de armas como uma ação extra

Contra ataque perfeito:

Você recebe +5 de CA quando decide contra atacar um ataque

Mestre de maldições:

Você tem a capacidade de amaldiçoar uma arma, você aumenta o multiplicador crítico da arma em 1

Em níveis mais altos você pode amaldiçoar até 3 armas por vez

Conjurador arcano:

Você pode conjurar espíritos para lutar por você, estes espíritos atacam utilizando seu poder+utilização de poder e causam 3d12+10 de dano, eles podem se movimentar em qualquer eixo o equivalente a 5m

Em níveis mais altos os espíritos recebem a habilidade de agarrar alvos usando seu poder+utilização de poder

Dissipar impacto:

Você tem a capacidade de reduzir danos usando sua magia, no início de sua rodada você pode conceder 1d4+poder de rigidez para um aliado ou pode usar este poder como uma reação com poder+reflexo, dando +5 CA para um aliado atacado na rodada

Em níveis mais altos sua redução de dano se torna 1d10+poder

Terra abençoada:

Você pode criar um ritual no chão de 1m, todos dentro desse ritual curam 2d12+10 ao fim da rodada

Em níveis mais altos alvos dentro desse ritual também recebem +5 CA

Atacante intuitivo:

Você pode rolar um teste de intelecto+percepção para descobrir qual o tipo de dano mais eficaz contra um alvo

Neblina densa:

Você pode criar e controlar uma densa neblina, todos dentro dessa neblina perdem 5 de acerto e percepção

Em níveis mais altos você pode controlar que é afetado pela neblina

Pirocinese:

Você pode controlar e criar chamas que causam 3d12+10 de dano, alvos que falharem um teste de super velocidade+reflexo pegam fogo por 3 rodadas, recebendo +3d10 de dano

Em níveis mais altos seu dano de fogo por rodada sobe para 4d12

Carne moldável:

Sua carne se adapta bem aos implantes demoníacos, diminuindo pela metade o risco de psicose cibernética

Potencial latente:

Uma vez por sessão você pode acessar seu potencial latente, trocando uma habilidade que você têm por outra

RITUAIS DO PANELA

Poder a um custo

Neste breve capítulo abordaremos os rituais de Ultrafrenia, rituais são habilidades místicas do além (Setealém) que cobram do seu usuário um preço equivalente ao seu poder, com grandes poderes vem grandes consequências satânicas!

Espelho de carne:

Você cria um vínculo com um alvo, todo dano causado a você é refletido em seu vínculo, no entanto você passa a sofrer +4d de dano

Deflagração corrupta:

Você cria tentáculos de corrupção para agarrar e sufocar um alvo, o alvo deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT 30 ou desmaia por uma rodada, no entanto os mesmos tentáculos te fazem sangrar 4d12+20 de dano por 5 rodadas

Sobreposição de conhecimento:

Você sobrepõe as memórias de um alvo, o alvo rola um teste de intelecto+conhecimento DT30, se falhar o alvo perde 1d2 habilidades, porém o conjurador fica confuso, perdendo 2d12 de acerto por 3 rodadas

Consumir morte:

Você consome todos alvos que estiverem morrendo, matando eles e recebendo 2d20+20 de vida temporária por morto, no entanto se você zerar seus pontos de vida neste combate você morre instantaneamente

Complexão de ódio:

Você faz com que um alvo entre em ódio incontrolável, o alvo passa a causar +4d de dano e seu multiplicador crítico melhora em 1, no entanto o alvo atacará de forma aleatória

Acessar o além:

Este ritual possui dois usos:

Você pode armazenar itens em um fragmento de Setealém, porém itens guardados desta forma possuem seu peso dobrado

Você pode se transportar para um ambiente limiar em um universo paralelo sem poder acessado, porém você deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT20 para não desmaiar ao sair

Anacronismo temporal:

Você pode forjar um paradoxo temporal, o paradoxo é uma área de 3m, dentro deste paradoxo todo item usado é pode ser usado novamente ao usar um segundo item, e assim em diante, porém o conjurador sofre 30 de dano +1d20 por item usado no paradoxo

Corromper sangue:

Você faz o sangue de um alvo apodrecer, o alvo deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT25, se o alvo falhar ele vomita e fica enjoado, podendo apenas se movimentar ou reagir pela rodada, porém o conjurador sofre o mesmo efeito

Amedrontar algoz:

Você cria uma ilusão de medo para um alvo, o alvo deve rolar um teste de intelecto+conhecimento DT25, se falhar o alvo entra em pânico e derruba suas armas, porém o conjurador sofre 2d20+20 de dano psíquico

Canalizar perícia:

Você pode canalizar seu conhecimento, recebendo +15 em um teste, porém em seguida você sofre 3d12+12 de dano psíquico

Ruptura mental:

Você perturba a mente de um alvo, o alvo deve rolar um teste de intelecto+conhecimento DT25, se falhar o alvo perde a reação, porém o conjurador também perde sua reação

Acelerar entropia:

Você acelera o tempo ao seu redor, pela rodada todas ações tornam-se uma categoria mais veloz, ações completas se tornam ações padrões, ações padrões se tornam reações, reações se tornam ações livres e seu movimento é dobrado, porém pela rodada após você não pode reagir nem se movimentar

Fortalecer assassinato:

Seu próximo ataque furtivo causa +5d de dano, porém você perde 10 de crime pelos próximos 3 testes

Envolver em névoa:

Você cria uma névoa ao redor de um alvo, o alvo recebe +10 de crime, porém perde 12 de acerto

Translocar massa:

Você pode usar este ritual como uma reação, você pode realizar um teste de intelecto+conhecimento contra o acerto, porém a dificuldade sobe em 5

Dilacerar realidade:

Você causa 5d20+20 de dano que não pode ser curado, porém você sofre metade do dano que causar

Corromper saúde:

Você amaldiçoa um alvo, as curas desse alvo curam apenas metade de seu resultado, porém as suas curas também são ineficientes por 3 usos

Profetizar destino:

Você analisa a realidade futura, recebendo +10 de CA, porém você recebe -10 de acerto pela rodada e se o ataque acertar você sofre +4d de dano

Distorção de ondas:

Você distorce ondas eletromagnéticas no cérebro de um alvo, o alvo fica incapaz de te observar, você recebe +10 de crime contra o alvo, mas outros alvos recebem +5 de percepção para te encontrar

Cúpula silenciosa:

Você cria uma área de dissonância acústica, todos dentro desta área não pode ser escutados por aqueles fora, no entanto a cúpula é visível para todos de fora

Sangrar carne:

Você causa cortes na carne de um alvo, causando 2d20 de dano e 3d12 de sangramento até ser curado, porém o conjurador sofre 20 de dano

Distorcer impacto:

Você distorce e desacelera um impacto, você reduz em ⅓ o dano de um ataque, porém o restante afeta outros 2 aliados

Corromper armadura:

Você cria uma série cracas em um alvo, diminuindo sua velocidade e corroendo sua armadura, o alvo perde 5 CA, assim como o conjurador, este ritual pode ser usado mais de uma vez

Inexistir matéria:

Você convoca sigilos dourados ao redor de um alvo, desaparecendo com sua pele, o alvo perde metade de sua rigidez, o conjurador sofre 2d a mais de dano durante a duração do ritual

Impossibilitar desejo:

Você disturba a mente de um alvo, amedrontando-o e impossibilitando ele de atacar um alvo a sua escolha, porém o novo alvo sofrerá +2d de dano

Transformação impossível:

Você de forma paranormal altera o tipo de dano que um ataque causará, porém o ataque causa -1d de dano

Proliferar dor:

Você aumenta a área efetiva de um ataque, proliferando sua dor, o ataque causa +1d de dano para cada 10 PV que o conjurador gastar

Acelerar cicatrização:

Você acelera um a cicatrização de um alvo, removendo seus efeitos, porém ele perde a reação

Absorver sangue:

Você convoca cortes profundos em um alvo e absorve seu sangue, você causa 3d12+15 de dano e cura a mesma quantidade de vida, porém você contrai os mesmos efeitos ativos sobre o alvo

Desbravar mente:

Você se concentra e cria sigilos de conhecimento para invadir a mente de um alvo, você pode ler a mente de um alvo, porém você sofre 3d10 de dano psíquico

Transtornar mente:

Você transtorna e mente de um alvo, manipulando em quem o alvo irá atacar pela rodada, o atacado porém sofre +3d de dano

Tragédia mortal:

Você cria uma área onde todos sofrem o dobro de dano

Arma devoradora:

Você cria uma aura vermelha de sangue ao redor de uma arma, a arma perde 10 de acerto mas melhora seu multiplicador crítico em 1

Coincidência trapaceira:

Você força a probabilidade de um acerto crítico, um alvo recebe uma melhora crítica de 3 em seu próximo ataque, porém perde 5 de acerto

Percepção aguçada:

Você passa a enxergar uma aura ao redor de todas as coisas vivas, você recebe +10 de percepção mas perde 10 de acerto

Resistir à morte:

Você cria um ritual de contenção contra a morte, o alvo deste ritual pode agir livremente enquanto estiver morrendo, porém ele perde uma rodada

Corromper corpo:

Você cria cracas no corpo de um alvo, concedendo +10 de atletismo para o alvo, porém o alvo perde 10 de conhecimento

Canalizar Setealém:

Você canaliza o paranormal, ganhando +1 em um atributo em troca de 15 de vida

Distorcer cognição:

Você distorce a cognição de um alvo, mudando sua aparência em seus olhos, além disso você recebe +10 de crime contra o alvo, porém você perde 5 de conhecimento enquanto canaliza o ritual

Fadiga mortal:

Você cria uma nuvem de morte que causa 3d12+20 de dano e causa fadiga em alvos que falharem um teste de imortalidade+atletismo DT25

Troca desigual:

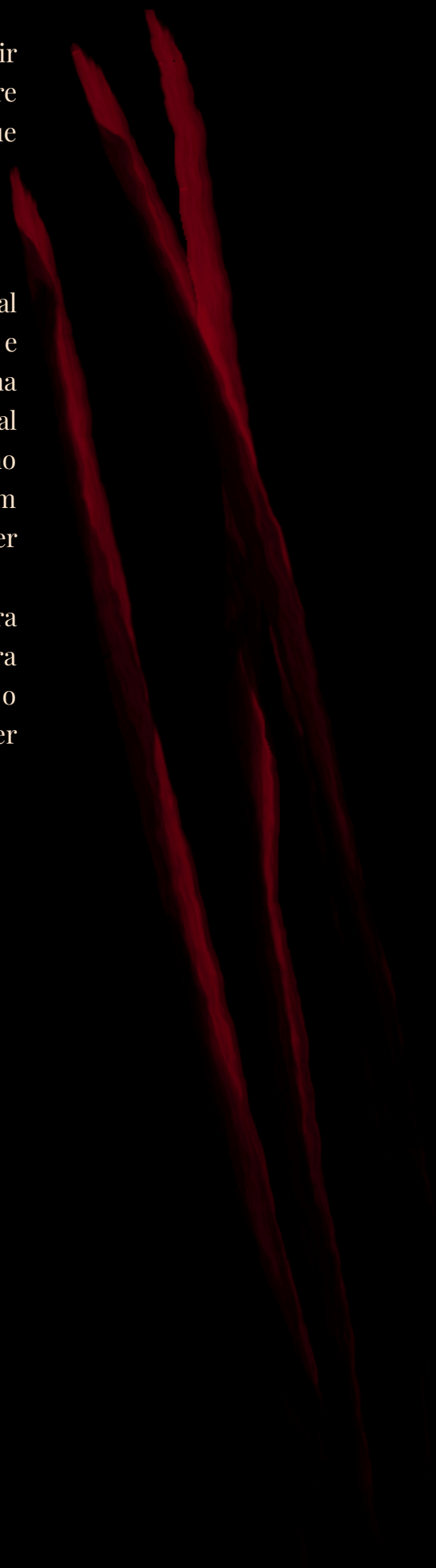
Você troca as armas de todos em um combate, de forma aleatória

Forjar vínculo:

Você pode transferir pontos de vida entre dois alvos que consentirem

Tecer morte:

Você cria uma espiral que atrai inimigos e causa dano em uma área de 3m, a espiral causa 3d20+35 de dano e todos que falham um teste de super velocidade+reflexo
DT25 são atraídos para ela, a espiral dura quanto tempo o conjurador se manter focado



Transportar corrupção:

Você pode amaldiçoar objetos, estes objetos amaldiçoados podem ser teletransportados para sua mão, porém você não escolhe qual objeto

Copiar algoz:

Você pode gastar 2d10+35 de vida para replicar uma habilidade de um alvo

EQUIPAMENTOS

ARSENAL INFERNAL DO DIABO

Forjadas no inferno

O Diabo trouxe novidades!

Neste capítulo iremos abordar as novas armas, armaduras, implantes, acessórios e customizações novas!

Armas do Diabo:

Custam 1 milhão!

Judas: Um revólver pesado com insígnias da família Gun, causa 8d20+40 de dano, pode dar 4 tiros, tem seu crítico a partir de 19 e é x4, tiros na cabeça causam x3 de dano.

Volendrüg: Uma marreta de duas mãos com espinhos, causa 8d20+combate de dano, atordoa alvos que falharem um teste de imortalidade+atletismo DT 25, ignora a rigidez de alvos e reduz pela metade a eficiência das curas do alvo

Zerstörer: Um arco e flecha surpreendentemente leve que causa 2d12+16 de dano, seu crítico é a partir de 17 e x4

Voorhamer: Um poste estupidamente pesado que tem dano base de 5d20+20, seu crítico é x5 e em 19

Rożen: Um lança chamas pesado, causa 8d20+35 de dano, causa dano de fogo equivalente a 6d12+25 por rodada durante 5 rodadas ou até ser apagado, causa dano em cone de 3m a frente do portador

Vlak: Um canhão de energia da Ultraferrovia, causa 60d10+100 de dano, seu crítico é x4 e a partir de 18, porém o canhão só pode atirar a cada 15 rodadas

Mods novos:

Custam 300 mil!

Devorador de sangue: Sua arma causa dano contínuo ao inimigo de 5d20+45 por 2 rodadas

Exponencialmente sortuda: Sua arma melhora 1 de crítico a cada acerto crítico que acertar

Regeneradora: Sua arma cura 15d10+25 de vida por ataque

Rebote instantâneo: Sua arma pode realizar um ataque extra

Destruidora tecnológica: Sua arma causa +5d de dano contra implantes tecnológicos

Armaduras da Ultraferrovia:

Custam 1 milhão!

Armadura de Ultrafrênico: Uma armadura poderosa de ultra marinheiro que concede +20 CA e rigidez contra todo tipo de dano, 5 de carga

Armadura Ultrafrenética: Uma armadura de traje espacial que concede +25 CA e 2 desvantagens a quem atacar, mas reduz a rigidez a 0, 8 de carga

Terno de gladiador: Um terno de kevlar que concede +15 CA e uma desvantagem a quem atacar e não tem carga

Mods novos:

Custam 500 mil e adicionam 1 de peso!

Suporte de vida: Sua armadura cura 8d10+20 de vida por rodada

Protetora de vidas: Sua armadura impede dano de overkill e ataque brutal

Auto elétrica: Sua armadura tira você de morrendo automaticamente ao início de sua próxima rodada

Implantes patrocinados:

Custam 500 mil e implantes da mesma marca geram bônus!

Implante Atlas condensador muscular: Concede +5 de super força

Implante Atlas focalizador positrônico: Concede +5 de super velocidade

Fibras musculares de carbono Atlas: Armas estupidamente pesadas e surpreendentemente leves causam +5d de dano

Bônus Atlas: **Requer 3 implantes, o portador pode realizar ataques somando tanto super força quanto super velocidade**

Implante ocular Verde-Amarelo: Concede +10 de acerto com armas de fogo

Tendões metálicos Verde-Amarelo: Concede melhora crítica de 4

Scanner de combate Verde-Amarelo: O multiplicador crítico de todos ataques aumentam em 1

Bônus Verde-Amarelo: **Requer 2 implantes, armas de fogo podem dar um disparo a mais**

Implante subdérmico LoveMark: Concede +10 de rigidez

Placas de titânio LoveMark: Concede +5 de invulnerabilidade

Bomba sanguínea LoveMark: Concede +100 de vida

Bônus LoveMark: **Requer 2 implantes, quando curado o portador recebe +3d de cura**

Implantes infernais:

Custam 700 mil!

Dispensador de hormônios:
Por rodada você cura 5d10+15 de vida

Implante vertebral amaldiçoado com desespero: Quando você entra no estado de morrendo ainda pode agir e passa a causar +4d de dano

Implante cardíaco amaldiçoado com ganância: Você pode realizar mais uma ação por rodada

Implante neuronal amaldiçoado com rancor:
Você recebe +2 reações por rodada

Implante tecnohacker amaldiçoado: Você pode hackear implantes sem precisar de itens adicionais

Coração extra: Você recebe +25 de vida por nível

Implante neural demoníaco: Você recebe +30 de talento para distribuir

Implante muscular paranormal: Você recebe +6 em um atributo

Coquetéis de drogas do Inferno:

Custam 100 mil e duram 3 rodadas!

Coquetel Alfa-centurion:
Você recebe mais uma ação e passa a causar +5d de dano, depois do efeito passar você sofre 10d12+30 de dano

Coquetel Ômega: Seu crítico melhora em 5 e você recebe +5 de acerto, depois do efeito passar você fica cego por 3 rodadas

Coquetel Gamma: Você recebe mais uma reação e 15 de rigidez, depois do efeito passar você sofre +3d de dano

Coquetel Delta: Você prorroga o estado de morrendo durante a duração do coquetel, porém após o efeito passar você terá apenas uma rodada para ser salvo

Coquetel Beta: Você recebe +5 em todos os atributos, depois do efeito passar você passa a causar -4d de dano por 3 rodadas

Coquetel Omicron: Você anula os efeitos da psicose cibernética

REGRAS

Interlúdios

Meio tempo

Interlúdios são os períodos entre sessões de Ultrafrenia, o momento em que os personagens podem se desenvolver de outras formas, são a oportunidade de construir laços entre a equipe e se preparar para a próxima missão.

Estação espacial da Ultraferrovia:

Passar um tempo treinando na estação nova da Ultraferrovia pode trazer benefícios tremendos, passar um interlúdio treinando concede +50 de vida.

Clube Inferno:

O Clube Inferno é um bar cyberpunk onde os marginalizados podem afogar suas mágoas, ou afundar suas vitórias em cerveja paranormalmente no ponto, passar um interlúdio no Clube Inferno permite realizar pactos com o Diabo e ataques em sinergia causa +5d de dano.

Babel:

Babel é a biblioteca infinita do Afiliado da Ovelha, passar um interlúdio estudando em Babel concede +10 de talento

Dojo amaldiçoado do Monte Carlo:

O dojo do Monte Carlo é um espaço para reflexão e introspecto, passar um interlúdio meditando no dojo concede +1d de dano permanente

Psicose cibernética

A psicose cibernética é uma forma de herofrenia que afeta os usuários de implantes cibernéticos, especialmente os implantes do Diabo, a psicose cibernética faz com que a pessoa entre em fúria, atacando a todos indiscriminadamente.

Todos que possuem implantes cibernéticos têm chance de desenvolver a psicose cibernética no início de um combate, quanto mais implantes a pessoa tem maior a probabilidade. A psicose cibernética dura 1d6 rodadas.

A chance de desenvolver a psicose cibernética é igual a 5% para cada implante que a pessoa tiver e 10% para cada implante do Diabo!

Hacking

Abalando seu sistema

Hacking é uma habilidade especial de Ultrafrenia que permite a influência sobre implantes cibernéticos, a dificuldade de um hacking é definida pelo número de implantes do alvo+10+o nível do alvo, hacking requer um implante especial ou que o hacker tenha acesso a uma rede de virtugumelo para realizar um teste de intelecto+ciências contra a DT do alvo, se o hacker ganhar ele pode escolher entre comandar uma psicose cibernética ou desativar os implantes.

Ataque surpresa

Onde menos esperar!

Ataques surpresa, ou ataques de oportunidade, são uma forma de recompensar uma boa interpretação, ataques de oportunidade diminuem o CA de um inimigo em 10 pontos, porém devem ter uma justificativa a porquê ser um ataque surpresa.

Luta espacial

Gravidade 0!

Ultrafrenia é sobre a luta e corrida espacial, mas como funciona o combate no espaço? No espaço todos que não podem voar tem seu movimento reduzido à metade, os equipamentos perdem seu peso também e todos podem se movimentar em todos os eixos, no entanto quando atacado você é lançado para o lado que foi atacado, e quando ataca você é lançado para o lado oposto que atacou.

ULTRAFRENIA

Guerra espacial!

A Ultrafrenia é a guerra empresarial pelo monopólio espacial, nenhum lado está certo e todos buscam o capital, a guerra nunca muda, esta só tem meta-humanos.

Neste capítulo apresentamos o novo rolador aleatório de missões!

O CENÁRIO

Role um d10 para definir o cenário da missão:

1-Mercúrio

2-Vênus

3-A Lua

4-Marte

5-Júpiter

6-Saturno

7-Urano

8-Netuno

9-Plutão

10-A Esfera de Dyson no sol

O EVENTO:

Role um d10 para definir o evento da missão:

1-Um centro de escavação está sendo atacado

2-Uma empresa está infiltrada no posto espacial de outra empresa

3-Uma nave comboio foi sequestrada

4-Um asteroide vai colidir com uma torre de comando espacial

5-Foguetes de vilões se acoplaram a uma nave de empresa

6-Uma base militar está sendo atacada

7-O oxigênio de uma base precisa ser recarregado

8-Uma nave de recursos precisa ser protegida

9-Uma fonte de energia da esfera de dyson precisa ser consertada

10-Uma nave vai cair da órbita

DESENROLAR

Role um d10 duas vezes para definir o desenrolar da missão:

1-Uma empresa quebra o contrato

2-Uma empresa faz uma proposta maior para o grupo

3-A nave do grupo é destruída

4-A reserva de oxigênio começa a acabar

5-O grupo encontra implantes amaldiçoados

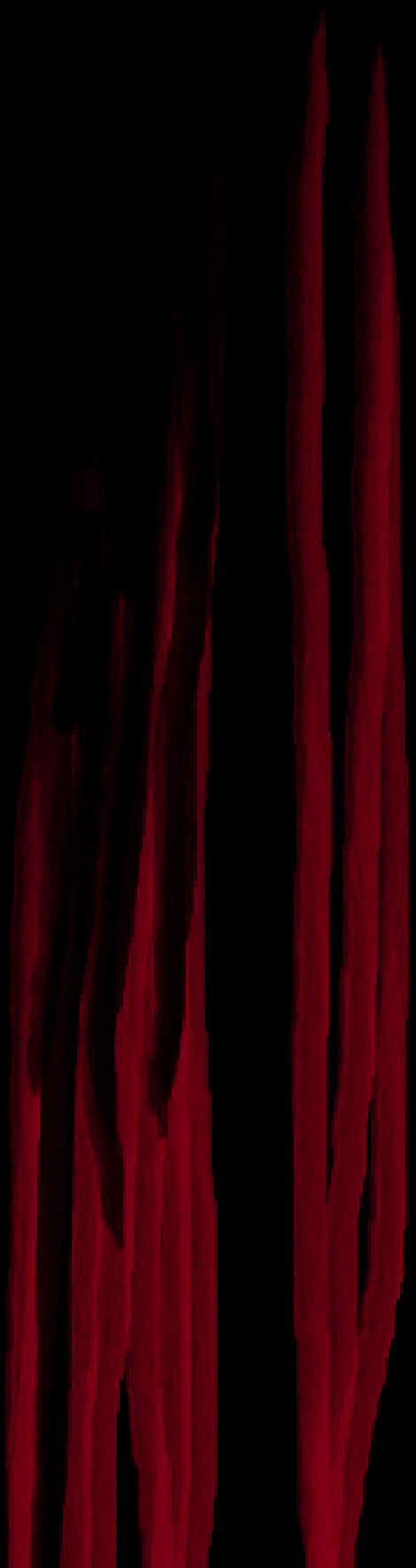
6-O grupo amaldiçoa um artefato

7-O Diabo aparece para cobrar uma dívida

8-Uma equipe de heróis de outra empresa intervém na missão

9-O controle gravitacional para de funcionar

10-O grupo encontra um arsenal secreto de armas



CONCLUSÃO:

Role um d10 para definir a conclusão da missão:

1-Uma nova empresa é fundada

2-Uma empresa entra em falência

3-Um grupo de heróis novo se forma

4-O Diabo oferece um novo pacto ao grupo

5-A missão é concluída com sucesso e o grupo recebe um bônus de 500 mil

6-Um CEO de uma empresa morre

7-Uma nova estação espacial entra na órbita

8-Um novo herói entra no top 10 do ranking mundial

9-Uma estação espacial é destruída

10-Um golpe político é arquitetado

RECOMPENSAS:

Role um d10 para definir a recompensa:

1-500 mil

2-Uma arma do diabo

3-Um implante de empresa

4-Um kit completo de drogas

5-Um implante do Diabo

6-Todos recebem +20 de talento

7-Todos recebem +100 de vida

8-Todos recebem +5 de atributo

9-O grupo recebe um contrato de uma empresa

10-O grupo ganha sua própria nave

FICHAS

GUERREIROS DA ULTRAFRENIA

Estes são os personagens que lutam pela corrida espacial, os gladiadores que sangram em prol da ultrafrenia, os mais poderosos que se enfrentam pelo capital

Murasakibara Nakamoto

Faça por ela

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 1
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 17

Destruidor de sonhos:
Um poste estupidamente pesado que causa 9d20+17 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

A vingança de montezuma:
O alvo deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT25, se falhar o alvo se caga inteiro, perdendo suas reações

Lutador hábil:
Murasakibara ataca 2 vezes por rodada

A chuva dourada de Gion Shoja:
O alvo deve rolar um teste de imortalidade+atletismo DT20, se falhar o alvo se mija inteiro, ficando em pânico e perdendo a rodada

O ponto cego:
Murasakibara pode realizar um teste de poder+utilização de poder contra um alvo que rola super velocidade+reflexo, se Murasakibara ganhar o alvo perde 10 de acerto no próximo ataque

O levante:
Murasakibara pode utilizar poder+utilização de poder para contrair seus músculos e sair do estado de morrendo

Ultra Frequencia:
Murasakibara acelera as batidas de seu coração, passando a causar +5d de dano e podendo dar mais um ataque, mas recebendo +5d de dano

Parada total:
Murasakibara rola um teste de poder+utilização de poder contra um alvo que rola imortalidade+atletismo, se o alvo perder seu coração para e cai morrendo, se o alvo for salvo ele volta a sua vida anterior

Tele Vizivo

0 TV

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 12
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 8
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 15
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Diálogo: Um rifle lever action pesado letal e demoníaco que causa 6d20+40 de dano e pode dar 2 tiros, crítico ×5

Movimento: 15m

Ataques:

Como as sombras :
O TV pode gastar sua reação e movimento para permanecer furtivo após um ataque

Silencioso e letal:
Quando furtivo o TV causa +3d de dano

Ataque violento:
A cada 5 rodadas o TV pode realizar um ataque dobrando seu bônus de dano e somando +3d de dano

Atacante resguardado:
Quando está com vida cheia o TV causa +4d de dano

Mente repartida:
O TV pode alterar o valor de seus talentos uma vez por combate

Mira surreal:
O TV causa +3d de dano quando está acima de um alvo e mais 1d de dano para cada 10m de distância do alvo

Demitrius Wesley Johnson

Pela liberdade

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA):
Rigidez:

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 15
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 13

Mirror's edge:
Uma espada média que causa 4d12+16 de dano, seu crítico é a partir de 18 e é x3

The black silence:
Uma pistola desert eagle completamente preta e silenciada, seu dano é de 3d12+12 de dano e seu crítico é x4, seus ataques não tiram de furtividade

Movimento: 11m

Ataques:

Assassinato sombrio:
Demitrius pode ficar furtivo usando suas sombras, ele soma utilização de poder a rolagens de furtividade

Clones das sombras:
Demitrius pode convocar um clone de suas sombras para agarrar um alvo usando seu poder+utilização de poder ou imobilizar um alvo já agarrado

Marca do caçador:
Demitrius causa +4d de dano contra alvos caídos, agarrados ou imobilizados

Letalidade furtiva:
Demitrius causa +5d de dano quando está furtivo e seu crítico melhora em 3

Sal nas feridas:
Demitrius causa +3d de dano contra alvos com menos de metade da vida máxima

O Panela

Mais rápido que nunca

Vida: 200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 8
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 12
Ciências: 12
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 100
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

Motor Chevette amaldiçoado:
Um motor amaldiçoado forjado no inferno, transforma qualquer coisa em um veículo e concede +30 de pilotagem para o portador

Movimento: 11m

Ataques:

Kickflip:
O panela dá um kickflip em um alvo, usando sua pilotagem com super velocidade, o alvo não sofre dano mas fica maravilhado

Ultra pilotagem:
O panela pode pilotar qualquer coisa que possa se mover

Piloto profissional:
O panela se movimenta o equivalente a sua pilotagem quando está pilotando algo

Ultra velocidade:
O panela pode colidir em um alvo, causando 1d20+10 de dano para cada 5m de distância

Grinding:
O Panela pode pilotar em paredes, corrimões e sobre a água

Pilotagem amaldiçoada:
Para cada 5m de distância entre o Panela e um alvo o Panela recebe +1CA e a cada 25m uma desvantagem

M1SS-U

Por vingança

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 12
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 12
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 17

Movimento: 8m

Ataques:

Couraça emborrachada:
M1SS-U sofre apenas metade do dano de ataques elétricos e possui +20 de rigidez para danos contundentes

Absorção de energia:
M1SS-U pode absorver a energia elétrica ao seu redor, se houver, e causar+5d de dano no próximo ataque

Braços afiados:
M1SS-U pode atacar duas vezes por rodada com seus braços, causando 5d20+20 de dano e causando sangramento de 3d10 e envenenamento de 3d12 de dano, ambos só são curados ao utilizar itens ou habilidades

Scanner interno:
M1SS-U pode realizar um teste de percepção somando sua utilização de poder para encontrar alvos furtivos

Pernas foguete:
M1SS-U pode duas vezes por combate soltar foguetes de seu joelho, causando 8d20+50 de dano em uma área quadrada de 3m por 3m

Lilith

Do velho testamento

Vida: 2000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

A maçã do éden:
Um grimório mágico que concede +5 de utilização de poder e CA para o portador

Movimento: 8m

Ataques:

Convocar sacrilégio:
Lilith convoca um demônio para atacar um alvo, seu dano é 5d12+30 e seu crítico é x3

Prometer benção:
Lilith seleciona um alvo para receber sua próxima bênção, este alvo receberá o efeito dobrado da bênção

Orar:
Lilith realiza um teste de popularidade+carisma DT20, se passar todos seus aliados curam 3d20+30 de vida

Promessa de amor e acalento:
Lilith convoca uma bênção que concede +5d de dano no próximo ataque

Amaldiçoar:
Lilith convoca uma maldição a um alvo, o alvo e Lilith sofrem o mesmo efeito dentre os seguintes:

Perder 5 CA pelo combate

Receber +5d de dano pelo combate

Perder 5 de acerto pelo combate

Emanuel Gun

Pela família

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 15
Imortalidade: 1
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 25
Atletismo: -5
Carisma: -5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: -10

Carga máxima: 5

Jacó e Esaú:
Um par de pistolas, uma preta e uma branca, causam 8d20+40 de dano e podem dar 3 tiros, seu crítico é a partir de 17 e tiros na cabeça causam dano triplicado

A bala que matou getúlio vargas:
Um artefato amaldiçoado extremamente poderoso

Movimento: 18m

Ataques:

A pele que habito:
Emanuel retira suas bandagens expondo sua carne ao ar, ele sofre 150 de dano mas passa a somar sua percepção em seu acerto

Tiro amaldiçoado:
Emanuel atira usando seu artefato amaldiçoado, esse tiro especial causa dano permanente e aumenta o multiplicador crítico em 3, porém emanuel recebe metade do dano causado

Técnica secreta da família gun:
Emanuel pode dar um tiro como reação, defletindo o ataque se superar sua rolagem

Tarnação:
Emanuel pode reagir 3 vezes por rodada

Duelista injusto:
Emanuel pode forçar uma segunda rolagem crítica depois de um acerto crítico

Saque rápido:
Emanuel causa +3d de dano quando ataca só um alvo na rodada

A Grandiosa Ventania

Liberdade e paixão

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 10
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

Meteoro prata:
Facas de arremesso surpreendentemente leves que causam 3d10+10 de dano, podem dar 4 ataques e retornam às mãos da portadora

Movimento: 13m

Ataques:

A poderosa ventania:
A Ventania usa sua poderosa voz para atordoar alvos que falharem um teste de imortalidade com percepção DT20, alvos atordoados perdem a rodada

Queda planetária:
A Ventania pode atirar suas facas para cima e utilizar seu poder do grande grito, as facas voam para cima e caem depois de 3 rodadas, causando 8d20+50 em todos que não estiverem sob cobertura

Furtividade sônica:
A Ventania pode ficar furtiva em nuvens, utilizando seu poder+utilização de poder+crime

Assassina aviária:
A Ventania causa +5d de dano quando está furtiva

Billy Twice

Vendo em dobro

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 15

Berta:
Uma espingarda serrada e em cadeia, seus disparos causam 5d20+40 de dano e se matarem um alvo causam uma explosão de 5d20 de dano, ataques corpo a corpo causam 10d20+50 de dano

Badaboom:
Um lança granadas que causa 5d20+30 em uma área de 3m

Movimento: 13m

Ataques:

Enxergando dobrado:
Billy pode criar um clone seu, o clone tem metade dos seus pontos de vida e atributos e nasce sem itens

Tiro covarde:
Quando Billy ataca um alvo agarrado ele causa +5d de dano

Impacto dobrado:
Quando Billy e o seu clone atacam o mesmo alvo ambos causam +2d de dano

Sim senhor:
O clone de Billy recebe +5 de acerto para agarrar o alvo que Billy atacou por último

Jack Eyesack

Bullseye

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Abella:
Um canhão de ferrovia que causa 10d20+100 de dano, o canhão pode atacar uma vez a cada 4 rodadas e seu ataque é rolado com super força e super velocidade

Kapow:
Uma pistola de alto calibre, causa 3d20+30 de dano, seu ataque ricocheteia em 2 alvos

Movimento: 11m

Ataques:

Bye bye:
O primeiro disparo de Jack causa +5d de dano

Double pump:
Jack pode dar dois tiros por rodada

Ice Ice baby:
JAck pode rolar um teste de atletismo junto de seu teste de armaria para disparar Abella

Eletrizar ricocheteio:
Jack pode disparar Abella em uma de suas balas richoteantes, a dificuldade do teste aumenta em 10, porém se acertar o disparo de Abella acerta 3 alvos

Tony Scorched

Fire walk with me

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 5
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12

Carga máxima: 10

Catcha fire:
Um lança chamas pesado que causa 5d20+30 de dano de fogo e causa dano contínuo de fogo equivalente a 4d20+20 até ser apagado

Movimento: 13m

Ataques:

Chamuscar:
Tony pode fortalecer suas chamas uma vez a cada duas rodadas, aumentando o dano contínuo em +30

Terra destruída:
Tony causa +3d de dano em alvos pegando fogo

Fireball:
Tony pode criar uma explosão que causa 5d20+30 de dano em área, um teste de reflexo com super velocidade DT30 reduz o dano à metade

Burning man:
Tony pode ganha +5 de acerto quando todos estão pegando fogo ao seu redor

Labaredas infernais:
Tony pode atacar duas vezes por rodada

Igon o torto

Malditos sejam!

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 5

A vingança de Vyke:
Um grimório mágico que concede +10 CA para o portador

Movimento: 3m

Ataques:

Chamado do trovão:
Igon convoca um grandioso trovão sobre um alvo, causando 12d20+15 de dano, Igon só pode realizar esse ataque uma vez a cada 4 rodadas

Chamas dracônicas:
Igon transforma sua cabeça em um grandioso dragão que cospe fogo em 5m em cone a sua frente, causando 8d20+20 de dano e chamuscando todos que falharem um teste de super velocidade com reflexo, as chamas causam 3d12 de dano por 5 rodadas ou até serem apagadas, Igon só pode usar esta habilidade a cada 4 rodadas

Transporte aéreo:
Igon pode transformar seu corpo em poeira e se transportar para até 5m de sua posição atual, neste estado Igon não recebe dano e nem pode agir

Ritual rápido:
Igon pode realizar uma magia como reação

Explosão energética:
Igon pode lançar uma torrente de magia em linha reta a sua frente, causando 10d20+30 de dano a todos que passarem, Igon só pode usar essa magia a cada 4 rodadas

Esmagada do dragão:
Igon pode canalizar uma pata de dragão enorme em seu braço, podendo esmagar um alvo que falhar um teste de super força+atletismo DT25, alvos esmagados recebem 5d12+50 de dano, Igon só pode usar essa magia a cada 4 rodadas

Eva

Amor pleno e genuíno

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 10
Popularidade: 1
Poder: 10

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 5

O pergaminho do mar morto:
Um grimório mágico e abençoado, concede ao portador +10 de utilização de poder e +5d de dano

Movimento: 3m

Ataques:

Compreensão expandida:
Eva pode realizar duas magias por rodada

Portfolio mágico:
Eva pode se concentrar em seu grimório por uma rodada, em sua próxima magia Eva causa +5d de dano e seu crítico melhora em 5

Canal de energia:
Eva pode canalizar raios de sol em um alvo, causando 5d12+35 de dano, além de dano de chamas de 30 por 3 rodadas

Magia abençoada:
Eva pode canalizar uma explosão solar em uma área de 5m, todos devem rolar um teste de super velocidade+reflexo DT30 para reduzir o dano à metade, todos que falharem sofrem 5d20+25 de dano

A virtude da castidade:
Eva causa +1od de dano enquanto estiver com sua vida completa

Miguel

Dissolver e coagular

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

A aréola:
Um artefato abençoado que flutua sobre a cabeça do usuário, este artefato previne 5 instâncias de dano por combate, a desejo do portador, além disso a aréola concede +20 de rigidez

Movimento: 3m

Ataques:

Orgulho das origens:
O primeiro ataque contra Miguel causa metade do dano

Absorver impacto:
Miguel pode realizar um teste de imortalidade+atletismo a cada 4 rodadas como uma reação para reduzir o dano em 5d

Onipresença:
Por rodada Miguel pode receber o ataque de até 3 aliados

A virtude da resiliência:
Uma vez por combate Miguel nega um ataque que seria fatal para ele, além disso Miguel possui 5 rodadas no estado morrendo

Esaú

Por todos

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 10
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 8
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 10

O Manto sagrado:
Um manto azul que concede +5 em todos os talentos e +5 em um atributo a escolha do portador

Água benta:
Cura 5d12+50 de vida, causa o mesmo dano à maldições

Movimento: 11m

Ataques:

Auxílio sublime:
Esaú pode auxiliar aliados em qualquer teste em que ele possua pontos no talento

Camarada supremo:
Esaú pode gastar sua reação para auxiliar mais um aliado em sua rodada

Mente consciente:
Esaú cura +3d de cura em sua rodada

Glorificação veloz:
Esaú pode gastar uma rodada criando água benta

A virtude da generosidade:
Esaú pode gastar pontos de vida para auxiliar aliados, Esaú pode gastar 100 de vida para conceder +5d de dano ou 50 de vida para conceder +5 em um teste

Gabriel

Complexidade e plenitude

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 12
Imortalidade: 1
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

A coroa de luz:
Ataques furtivos causam +8d de dano e recebem +5 em crime

Lâmina divina:
Uma espada pesada que causa 12d20+20 de dano, seu crítico é a partir de 18 e x3

Movimento: 15m

Ataques:

Assassino de deuses:
O primeiro ataque de Gabriel em um combate causa +6d de dano

Poder da divinação:
Ataques furtivos do Gabriel causam +8d de dano e dobram seu bônus de dano

Canalização:
Passar uma rodada furtivo sem agir faz com que o próximo ataque cause +5d de dano e tenha o multiplicador crítico somado +1

A virtude da plenitude:
Gabriel pode realizar dois ataques furtivos por rodada sem ser visto e causa +5d de dano até ser visto pela primeira vez

Nataniel

Comedido e compreendido

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 12
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 20
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 10

Prisma angelical:
Um prisma de cristal que permite que a cura do portador seja efetiva em até +5 alvos

Movimento: 8m

Ataques:

Cura veloz:
Nataniel pode realizar duas curas por rodada

Magia revigorante:
Nataniel pode restaurar 5d20+utilização de poder um alvo

Pós impacto:
Nataniel pode curar a ferida de um alvo morrendo, se a cura for maior do que o dano que o derrubou, o alvo se levanta

Proteção divina:
Nataniel pode conceder +30 de rigidez a um alvo pela rodada

A virtude da moderação:
Nataniel pode realizar um teste de poder+utilização de poder de DT30 para curar um ataque de um alvo, negando o ataque

Jorge

Caridade e preciosidade

Vida: 4.000

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 11

A lança do destino:
Uma lança média que causa 5d12+40 de dano, seu crítico é a partir de 19 e seu dano só pode ser curado depois de 1 rodada

Movimento: 11m

Ataques:

Estocada profunda:
Jorge pode realizar um ataque usando apenas sua super força para causar +5d de dano

Estocar e reposicionar:
Jorge pode realizar um ataque usando apenas sua super velocidade, melhorando seu crítico em 4

Combatividade divina:
Jorge pode gastar sua reação e 5CA para realizar mais um ataque

A virtude da caridade:
Para cada 50 de dano causado Jorge recebe +1 de acerto, para cada 100 de dano causado Jorge causa +1d de dano

Amenadiel

Glória e divinação

Vida: 6.500

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 17

Cálice sagrado:
Um cálice de madeira eternamente preenchido de vinho, beber este vinho concede 5d20+30 de vida ao usuário ou uma cura equivalente, além disso o portador causa +5d de dano a alvos com todos os pontos de vida

Panos de Lázaro:
Panos manchados de sangue, o portador deste artefato uma vez por combate recupera todos seus pontos de vida ao morrer

A cruz celta:
Uma cruz estupidamente pesada que causa 5d20+45 de dano e tem seu crítico x4

Movimento: 8m

Ataques:

Sangrar o mártir:
Amenadiel pode sangrar sobre sua cruz, fazendo com que espinhos cresçam dela e ela passe a causar +5d de dano ao custo de 100 de vida

Lutador profético:
Amenadiel pode realizar dois ataques por rodada

Divinação:
Amenadiel pode cravar sua cruz no chão e rezar, fazendo com que seu próximo ataque seja crítico

Punição divina:
Amenadiel pode realizar um ataque extra contra alvos caídos

Premonição divina:
Uma vez a cada 2 rodadas Amenadiel pode rolar um teste de super velocidade+percepção contra o acerto do inimigo, se passar ele nega o dano

Sangue divino:
Amenadiel pode agarrar ou derrubar alvos usando super força+combate como uma ação extra

A virtude da humildade:
Por combate Amenadiel pode escolher abrir mão de uma habilidade para causar mais dano, ele recebe +2d de dano em seus ataques por habilidade entregue

Odisseu

Orgulho e glória

Vida: 8.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 10
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 10
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

Miguel:
Uma espada curta branca estupidamente pesada que causa 9d20+30 de dano, seu crítico é a partir de 15 e é x4

Lúcifer:
Uma espada curta preta estupidamente pesada que causa 9d20+15 de dano e causa envenenamento de 5d12+10 por rodada

Movimento: 13m

Ataques:

Desmantelar:
Odisseu pode dar um ataque com cada uma de suas espadas por rodada

Destrinchar:
Se Odisseu acertou os dois ataques ele pode dar um terceiro ataque que causa+3d de dano

Esmerilhar:
Se Odisseu acertou os 3 ataques ele pode dar um quarto que causa +6d de dano

Destruir:
Odisseu causa +3d de dano contra alvos sangrando ou envenenados

Ulysses

Maldito Odisseu!

Vida: 9.000

Atributos:
Super força: 18
Super velocidade: 5
Imortalidade: 15
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 23

Nabucodonosor:
Uma espada estupidamente pesada que causa 13d20+45 de dano, seu crítico é x4 e ataques na cabeça causam dano quadruplicado

Movimento: 8m

Ataques:

Consumir:
Ulysses pode atacar 2 vezes por rodada

Traumatizar:
Ulysses pode atacar mais 2 vezes alvos caídos ou agarrados

Enfurecer:
Ulysses causa +1d de dano para cada 100 de dano causado

Fúria infinita:
Ulysses causa +1d de dano para cada 500 de vida perdido

Minos de Creta

Minotauro imparável

Vida: 8.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 12
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: -10
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 25

Aldebaran:
Adornos dourados e abençoados que fazem com os chifres do Minos causem +8d de dano e reduzem a eficiência de curas em inimigos pela metade

Hecatônquiros:
Um tridente com várias pontas ao longo do cabo, causa 5d20+30 de dano e sangramento de 3d12 de dano até ser curado

Movimento: 15m

Ataques:

Grandes chifres:
Minos se transforma no grande touro e avança em um alvo, Minos causa 4d20+20 de dano e aumenta seu dano em 1d para cada metro percorrido

Héracles:
Minos se transforma em um Minotauro, podendo empunhar sua lança, nesta forma Minos recebe +5 CA e perde a rigidez

Gigante albino:
Minos se transforma na forma completa do touro, recebendo +5 de super força e +10 de atletismo, seu CA é reduzido a 15 nesta forma

Esquiva transitória:
Minos pode rolar um teste de poder com utilização de poder como uma reação para evitar um ataque, se transformando de volta em humano por um momento

Esmagar e trucidar:
Minos pode somar seu atletismo em seu acerto a cada 2 rodadas

Campeão de Creta:
Minos pode agir 2 vezes por rodada

Samson the dread

A perdição gladiatória

Vida: 15.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 15
Imortalidade: 20
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 25
Atletismo: 25
Carisma: -15
Ciências: 15
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 15
Crime: -20
Percepção: 25
Pilotagem: 10
Reflexo: 20
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 25

Fúria de Atlas:
Um rifle .50 que causa 8d20+60 de dano, pode dar 5 tiros e tem crítico x5

Movimento: 18m

Ataques:

Destruidor de gladiadores:
Samson pode agir 2 vezes por rodada

Matador de aluguel:
Samson pode gastar uma rodada mirando, perdendo a desvantagem por mirar

O fim inevitável:
Samson pode reagir 3 vezes por rodada

Amedrontador de deuses:
Todos que iniciarem um combate com Samson devem rolar um teste de intelecto+conhecimento DT20, se falharem entram em pânico e perdem a rodada

Amálgama de carne:
Samson tem todos os implantes possíveis e constantemente é injetado com todas as herofedrinas

Anomalia bizarra:
Samson pode usar todas as drogas sem ter os efeitos negativos

John Marshall Gun

O bom filho à casa torna

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 15
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 25
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 10

Abandono paterno:
Um revólver velho, pode dar 4 tiros e causa 7d20+50 de dano, seu crítico é x6

Sofrimento da mãe:
Uma espingarda serrada com a insígnia da família Gun, causa 8d20+70 de dano quando em corpo a corpo

Granadas de fragmentação da família Gun:
Causam 4d20+40 de dano em uma área de 3m

Movimento: 18m

Ataques:

Armeiro profissional:
John pode trocar de armas como uma ação extra toda rodada

Os poderes de meu pai:
John pode controlar o metal, podendo dobrar o dano de um de seus disparos por rodada

Técnica secreta da família Gun:
John pode dar um tiro para defletir um ataque, se seu tiro superar o ataque ele não recebe dano

Pistoleiro de coração:
John tem 3 reações por rodada

De onde menos espera:
John pode somar sua utilização de poder a testes de armaria

Solidão familiar:
John pode melhorar seu crítico em 5 em um tiro por rodada

Patrono do chumbo:
John pode controlar metal usando seu poder+utilização de poder, além disso uma vez a cada 4 rodadas ele pode repetir o dano de um de seus disparos

OS ULTRAFRÊNICOS

PODER!

Aqui estão as fichas mais poderosas do livro de Ultrafrenia, fichas alternativas de alguns dos heróis mais poderosos do universo de Herofrenia RPG, estes são combates completamente injustos e difíceis

Roberto: Energia infinita

MORTE AOS HERÓIS

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 15
Imortalidade: 10
Intelecto: 5
Popularidade: 0
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 25
Pilotagem: 0
Reflexo: 20
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 15

Movimento:18 m

Ataques:

Zap!:
Roberto pode quatro vezes por rodada, seu ataque causa 4d10+30 de dano, seu crítico é a partir de 15, cada acerto concede 2 de energia

Sobrecarga energética:
Roberto cura 100 de vida por rodada

Translocação energética:
Roberto pode realizar um teste de poder com reflexo DT30 para desviar de um ataque

Conduite perfeito:
Roberto pode absorver a energia ao seu redor, se não houver uma fonte elétrica ele pode absorver trovões de nuvens próximas

Armadura elétrica:
Roberto pode criar uma armadura que causa 1d20 de dano para cada ponto de energia que roberto tiver, todos que atacam Roberto fisicamente sofrem esse dano

Raios, relampagos e trovões:
Roberto causa 1d20+30 de dano para cada ponto de energia acumulados

Mark Webber: caçador de vilões

ROBERTO!

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 15
Imortalidade: 10
Intelecto: 10
Popularidade: 10
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 25
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 20
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 20

Cabos de urânio enriquecido:
Cabos estupidamente pesados que causam 9d20+35 de dano e podem dar 3 ataques, esses cabos também permitem mark agarrar alvos a distância

Movimento:18 m

Ataques:

Menino prodígio:
Mark pode dar 4 ataques por rodada e seus ataques desarmados causam 8d20+25 de dano e tem crítico a partir de 17

O Oitavo mais forte:
Mark força o alvo a realizar um teste de imortalidade com atletismo de DT30, se o alvo falhar perde a rodada

Starboy:
Mark aumenta seu dano em +5d pela rodada e gasta 500 de vida

O espetacular:
Mark pode realizar um ataque extra contra alvos caídos ou agarrados

O azarão do Kentucky:
Mark acelera seu coração e seus músculos com sua telecinese, ele passa a ter +15 de acerto e 5d de dano pela rodada e gasta 500 de vida

Vash Fate:
Mark fundiu sua carne à de Vash Fate, Mark só pode ser derrotado se toda sua vida for zerada em uma rodada, ao início de toda rodada Mark recupera toda a vida

Hydro: Dias de glória

SINTA A MARÉ

Vida: 15.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 10
Imortalidade: 15
Intelecto: 10
Popularidade: 10
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 25
Conhecimento: 10
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 15
Reflexo: 20
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 20

Rainha do mar:
Um tridente estupidamente pesado, amaldiçoado e mágico que causa 15d20+35 de dano e pode dar 3 ataques

Movimento: 13m

Ataques:

Imperador do Oceano:
Hydro pode controlar a água dentro de alvos, fazendo com que eles fiquem desidratados, perdendo 10 de CA e acerto até se hidratarem

Rei do mar:
Hydro pode controlar a água à sua volta, podendo criar algemas de água, os alvos devem rolar um teste de super velocidade com reflexo DT30 ou são agarrados

Yonko:
Hydro pode controlar a água, condensando-a e disparando em alvos com poder+armaria, esse ataque causa 10d20+50 de dano e causa sangramento de 2d10 por rodada

Peixe grande:
Hydro pode surfar na água, somando sua utilização de poder ao seu movimento

Supremacia oceânica:
Hydro pode criar lanças de água que são disparadas em todos alvos até 3m de uma fonte de água, Hydro rola um teste de poder+utilização de poder, este ataque causa 5d20+20 de dano

Ferrocineista: Patrono do Ferro

DESISTAM!

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 8
Popularidade: 5
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 20
Crime: 10
Percepção: 25
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Explosão interna:
O patrono do ferro expele todo metal dentro do sangue dos alvos, causando 8d20+70 de dano

Aprofundar gravidade:
O patrono do ferro aumenta a gravidade ao redor dos alvos, todos devem rolar um teste de atletismo com imortalidade DT35 ou caem no chão e derrubam suas armas

Desprezo vermífugo:
O patrono do ferro causa o dobro de dano a alvos caídos no chão

Destruidor de vidas:
O patrono do ferro expele objetos metálicos em um alvo, causando 20d20+100 de dano, seu crítico é x3

Atração impossível:
O patrono do ferro atrai todas as armas dos inimigos, todos devem rolar um teste de super velocidade com reflexo DT35 ou perdem as armas

O patrono do ferro:
O Ferrocineista age 3 vezes por rodada

Monte Carlo: Arsenal Amaldiçoado

MOSTREM SEU VALOR

Vida: 15.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 15
Imortalidade: 20
Intelecto: 15
Popularidade: 10
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 20
Ciências: 15
Ciências sociais: 10
Combate: 30
Conhecimento: 25
Crime: 10
Percepção: 25
Pilotagem: 10
Reflexo: 20
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 25

Ame-no-uzume:
Uma katana estupidamente pesada amaldiçoada e mágica, causa 25d20+150 e causa o metade do dano no usuário

O sino de belém:
Um sino abençoado, faz com que o próximo ataque de um aliado aleatório cause mais 10d20 de dano

As luvas de OJ:
Pequenas luvas amaldiçoadas que sempre ficam apertadas nas mãos do usuário, o portador perde 5 de acerto mas é sempre o primeiro a agir

As 30 moedas de prata de Judas:
Um saco de moedas de prata amaldiçoadas, o usuário pode gastar uma moeda para reduzir 3 de atributo em inimigo e 1 em si mesmo

A chave de fenda de Slotin:
Uma chave de fenda amaldiçoada com desespero, permite o portador rerolar testes falhos em troca de 100 de vida

Disquete com o código Karnoffel:
Um disquete amaldiçoado contendo dados para um silo nuclear, permite o portador anular um acerto crítico inimigo gastando 500 de vida

A máscara de Zangbeto:
Uma máscara amaldiçoada que concede ao usuário +10 CA em troca de 1.000 de vida

As correntes do zumbi dos palmares:
Correntes amaldiçoadas que permitem o usuário imobilizar alvos a distância como uma ação extra gastando 10d20 de vida

O cigarro de Al capone:
Um cigarro amaldiçoado que permite o usuário retomar metade da sua vida em troca de 30 de atributo

A metralhadora de Bonnie e Clyde:
Uma metralhadora amaldiçoada que causa 10d20+50 de dano e pode dar 5 tiros, o dano dessa arma não pode ser curado, usar essa arma gasta 1 de atributo por tiro

Movimento:18m

Ataques:

Usuário habilitado:
Monte Carlo pode trocar de artefato até 3 vezes por rodada como uma ação extra

Alma tranquila:
Monte Carlo pode realizar 2 ações por rodada

O poderoso Monte Carlo:
Monte Carlo tem a capacidade de concentrar-se em um corte infinitamente preciso, enquanto ele se concentra neste ataque ele não pode agir de nenhuma forma e recebe o dobro de dano

Firmar a base:
Monte Carlo firma seus pés no chão, rolando um teste de força com combate, se o teste superar 20 o corte final de Monte Carlo dará o dobro de dano

Estabelecer uma respiração calma:
Monte Carlo se concentra em sua respiração acalmando seus batimentos, rolando um teste de imortalidade com atletismo, se o teste supera 20 o corte final causa +5d de dano

Planejar os movimentos:
Monte Carlo imagina seus próximos passos, rolando um teste de intelecto com combate, se o teste superar 20 seu ataque final será crítico

Desembainhar:
Monte Carlo desembainha sua katana e realiza o ataque, para cada sucesso que ele teve ele recebe o bônus e adicionalmente ele rola um teste de poder com utilização de poder, se superar 20 seu ataque causará +5 d de dano. Seu ataque afeta todos em uma área de 20m, um teste de atletismo com força de dificuldade 20 reduz o dano à metade

Locomotiva: Ultramaratona

NÃO PARE DE CORRER!

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 25
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 15
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria:5
Atletismo:35
Carisma: 15
Ciências:10
Ciências sociais:10
Combate:20
Conhecimento:15
Crime:10
Percepção: 10
Pilotagem:10
Reflexo:20
Utilização de poder:25

Carga máxima: 15

Movimento: 50m

Ataques:

Aceleração Molecular tunada:
O Locomotiva começa a entrar em um estado vibratório, acelerando seu corpo em um nível molecular, ele recebe +5CA, dobra seu movimento e passa a dar mais 5 ataques

Punhos acelerados:
O Locomotiva pode dar 4 ataques que causam 5d12+50 de dano

O tufão vermelho:
O Locomotiva começa a correr ao redor de um alvo, fazendo com que o ar se torne mais difícil de ser respirado, o alvo deve realizar um teste de imortalidade+atletismo de DT35, se falhar ele perde sua ação de movimento e reação pela rodada

Intangibilidade acelerada:
Como reação o Locomotiva pode realizar um teste de poder+utilização de poder para vibrar seu corpo na mesma frequência de um golpe, assim não recebendo dano

Mente relâmpago:
O Locomotiva pode realizar 3 reações por rodada

O mais rápido da realidade:
O Locomotiva pode somar seu atletismo à seu acerto

Ação lendária: Tudo ou nada:
O Locomotiva corre e bate com tudo em um alvo, ambos rola um teste, Locomotiva rola um de super velocidade+atletismo e o alvo rola imortalidade+atletismo, se o alvo perder cai a o PV, se o alvo ganhar o locomotiva vibra através dele e nada acontece

HYPERFRENIA

INTRODUÇÃO

O heroísmo virtual

Anos após as janelas se partirem a humanidade vive em conexão constante, a todo momento enxurradas de informações são despejadas ao redor do mundo, subculturas se formam em volta dessa corrente constante de dados, a humanidade transcendeu sua matéria.

O que acontece nessas redes? Essa é a resposta que Hyperfrenia vem trazer!

A rede virtugumélica

Virtugumelos são uma espécie especial de cogumelos que crescem na Ultraferrovia, ao consumir estes cogumelos o usuário entra em um estado de transe e entra em uma rede bio-psíquica com outros usuários. A rede é usada especialmente por revolucionários do Buraco.

Como sempre

Hyperfrenia é uma mini expansão do universo de Herofrenia, visando integrar o mundo virtual ao heroverso, como sempre, é importante lembrar.

NÃO SEJA BABACA!

Requisitos

Para se aproveitar de tudo que Hyperfrenia traz é aconselhável possuir todos outros materiais de Herofrenia, porém, obrigatoriamente só é preciso o livro base de Herofrenia, alguns dados e bons amigos!

Com isso em mente já podemos falar sobre

HYPERFRENIAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

O que é a Hyperfrenia?

Essa é a pergunta da vez. A hyperfrenia se trata da invasão heróica do meio virtual, seus crimes escondidos e suas verdades obscuras. A hyperfrenia começa quando a unidade D4QP se funde ao Grotesco Impressionista, criando o ser perfeito. A mente de D4QP supera a matéria e é capaz de estabelecer a internet 2.0.

Heroverso

Aqui veremos alguns rostos conhecidos de uma maneira um pouco diferente, conheceremos os novos Gladiadores do universo de Herofrenia.

Os Gladiadores

Os Gladiadores (ou Legionários) são a elite mais poderosa de Herofrenia, são os meta-humanos criados para guardar os VIP do universo, são a última linha de defesa contra a herofrenia e qualquer avanço em direção à verdade.

D4QP

A unidade foi criada como um experimento das Indústrias Torque para criar um autômato com uma alma humana, porém o experimento deu errado e todos envolvidos foram apagados da história. D4QP se libertou e começou sua expansão, com sua mente ligada diretamente à rede virtugumélica, D4QP começou a assimilar mentes e se tornar mais forte. Após um plano arquitetado por Yorinobu Koyama, D4QP se fundiu ao Grotesco.

Yorinobu Koyama

Yorinobu era o ponta de lança do Tártaro, porém após uma falha em sua missão de capturar o Grotesco ele passou a ser caçado por outros gladiadores, porém com um plano de Henrique Paiva Neto, Yorinobu pôde reverter a situação.

Sen Som

A unidade Sen, uma criação roubada do Maquinista, desenvolveu suas habilidades ao se adaptar para lutar contra o Grotesco. Na sua atual forma, Sen atua como guarda costas do desaparecido Odin Lake.

Rick Balboa

Rick se desenvolveu ao longo de uma jornada heróica conturbada, tendo vivido como herói da Atlas, fugitivo e até aliado do Homem por trás da máscara. Rick cresceu em sua força com cada novo desafio que ultrapassou, até alcançar uma força louvável.

Eventos canônicos

Aqui residem os novos eventos canônicos de Hyperfrenia, como uma opção a ser usada ou não em sua mesa!

Captura do Grotesco: Round 1

Durante a fuga dos vilões na multifrenia, o Grotesco foi liberto, com uma ameaça terrível pela frente a Atlas enviou uma equipe de contenção atrás dele, composta por Sen Som, Yorinobu Koyama, John Catch, Serjão Bala certa e Leonel Montez. No entanto a missão foi um fracasso, quando John catch tomou uma decisão terrível e boa parte o grupo foi assimilada pelo Grotesco, no processo a máquina MDRADE também foi destruída.

A expansão de D4QP

A unidade com alma nasceu de um experimento do doutor Leonel Montez e sua equipe nas Indústrias Torque, a alma de D4QP se fundiu a matéria de seu corpo autômato, criando uma aberração. D4QP começou a se expandir e assimilar novos corpos, com o desejo de se tornar um com a rede virtugumélica. D4QP então decidiu assimilar o Grotesco, auxiliado pelo Maquinista.

Captura do Grotesco: Round 2

Após a missão falha, Yorinobu recebeu uma chance de redenção por Henrique Paiva Neto, uma segunda chance de capturar o Grotesco. Com o plano pronto para enviar o Grotesco para o espaço, Yorinobu reuniu uma equipe composta por Duplicarla, Sen Som, Juan e Leonel Montez. Após uma luta árdua, com a assimilação de Duplicarla e Juan, o grupo consegue conter o Grotesco.

A assimilação de D4QP

Após o grotesco ser lançado ao espaço, D4QP se lança em uma nave até seu satélite, arrancando sua contenção, fundindo a alma de D4QP com a matéria do Grotesco, criando a criatura perfeita, o próximo passo para a humanidade, a Hyperfrenia.

Almas

As almas são fragmentos de seres maiores que controlam o destino de pessoas especiais, poucas pessoas possuem almas, e algumas almas habitam mais de uma pessoa.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

A assimilação de rede virtugumélica

Neste capítulo residem as novas habilidades de Hyperfrenia!

Mente de colmeia:

Você pode se concentrar em uma sessão virtual ao mesmo tempo que batalha

Conexão estável:

Você pode realizar duas ações dentro da rede virtugumélica em um turno

Quick-hacking:

Você pode adentrar a rede virtugumélica como uma reação

Blindagem mental:

Você recebe o +25 pontos mentais por nível

A indústria Montez de implantes

Neste capítulo residem os novos implantes e drogas de Hyperfrenia!

Implantes-gumélicos

Custam 500 mil

Reparador neural:

Seu implante cura seus pontos mentais o equivalente a 4d10+10 por rodada

Proliferação fúngica:

Uma vez por cena seu implante cria um cogumelo a sua escolha, este cogumelo tem o efeito normal, sem as consequências

Biohacking:

Seu implante permite você utilizar Imposição + Conexão neural no lugar de testes de atletismo

A horta do Maquinista

Custam 100 mil

Vidagumelo:

Esse cogumelo em formato de coração cura 150 de vida e tira de morrendo

Neurogumelo:

Esse cogumelo cura 100 pontos mentais e impedem psicose

Hypergumelo:

Esse cogumelo concede mais uma ação para quem comer e mais uma rodada no estado morrendo

Ensinogumelo:

Esse cogumelo ensina uma habilidade a quem comer até o final da cena

EQUIPAMENTOS

O arsenal para-militar patrocinado pela Health&Care

Neste capítulo estão inclusos as novas armas, armaduras e mods de Hyperfrenia!

Sistema hyperligado HC:

Essa nova tecnologia é o que conecta as mentes dos usuários à rede virtugumélica e permite as lutas virtuais acontecerem.

Armas

Custam 650mil

Kaboomgumelo:

Esse cogumelo em formato de cogumelo gera uma única explosão que causa 300 de dano em uma área de 3m

Loba-Guará:

Um machado de arremesso que retorna a mão do portador, causa 6d12+20 de dano, pode dar 5 ataques e causa sangramento de 5d10 em cada ataque que causar

Wado-ichimonji:

Uma katana amaldiçoada e mágica, causa 5d20+25 de dano e pode dar 4 ataques, seu crítico é x5 e a partir de 15

Armaduras

Custam 500 mil

Shisui:

Uma armadura japonesa tecnológica que concede +15 CA e 25 de rigidez mental

Brutus:

Uma armadura de cogumelos que concede +10 CA e concede +500pv ao usuário. Ao se esgotar estes pontos, a armadura deve ser consertada em uma ação de interlúdio.

Mods de armas

Custam 500 mil

Replicadora mental:

Sua arma causa metade de seu dano em forma mental

Multiplicadora:

Para cada rodada de combate sua arma ganha +1d de dano

Mods de armaduras

Custam 500 mil

Vitalícia:

Sua armadura te concede +300 PV temporários

Autor-reparante:

Sua armadura se conserta sozinha uma vez por sessão

REGRAS

Netfrenia

Com os novos módulos tecnológicos um novo tipo de combate se instaurou, as guerras virtuais se tornaram um perigo iminente para as empresas, e cabe aos novos gladiadores travarem essas lutas. Desta forma, por meio dos sistemas HC combates mentais podem ser travados.

Agora existe um novo atributo e talento para essa modalidade de combate, o atributo **Imposição** e o talento **Conexão Neural.**

Todos possuem uma vida mental, representada pelos seus pontos mentais. Todos possuem **100 pontos mentais** +25 pontos por cada ponto em Imposição.

Neurohacking

Combates mentais são um teste contra dois alvos usando Imposição com Conexão Neural, o vencedor pode desligar implantes do adversário ou causar 5d10 de dano mental.

Quando os pontos mentais de um alvo chega a o ele entra em exaustão mental, não podendo se conectar a rede virtugumélica, seus implantes param de funcionar e suas ações sobem uma categoria.

FICHAS

Os Gladiadores

Muito cuidado com quem mexe

Neste capítulo estão as novas fichas de Hyperfrenia!

Rick Balboa

O homem radiante

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 20
Imortalidade: 12
Imposição: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 25
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 25
Conexão neural: 10
Conhecimento: 5
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 25
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 17

Movimento: 23m

Ataques:

Difusão radioativa:
Rick causa 5d20+25 de dano em seus socos desarmados, podendo dar 5 socos e seu crítico sendo x3. Alternativamente
Rick pode usar seus chutes, que causam 10d20+50 de dano e tem crítico x6. a cada 100 de dano causado Rick aumenta 1d de dano. A cada 500 de dano causado, Rick aumenta seu multiplicador crítico em 1.

Mais rápido que uma bala:
Rick pode usar velocidade com reflexo para desviar de ataques, podendo usar essa reação 3 vezes por rodada

Final countdown:
Rick retoma metade de sua vida quando ele zera seus PV

Fulgor heróico:
Rick aumenta seu dano em 1d a cada crítico que causar

A epifania do arquiteto:
Para cada alvo que Rick finalizar ele passa a causar o dobro de dano

Sen Som

A unidade perfeita

Vida: 15.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 12
Imortalidade: 20
Imposição: 12
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 45
Rigidez: 50

Armaria: 30
Atletismo:25
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conexão neural: 20
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 20
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 17

Talentos:

Gungnir: Um rifle de assalto pesado que causa 10d20+35 de dano e pode dar 6 tiros com crítico x3.

Memento-Mori: Um aniquilador gravitacional

Post-mortem: Um aniquilador gravitacional

Movimento: 15m

Ataques:

Fogo de supressão: Sen pode focar seu tiro em uma linha reta, quem passar por essa linha sofre o dano

Punhetar gatilho: Sen tem o dobro de armaria quando está corpo a corpo com um alvo

Matéria absoluta: Todos que atacam Sen recebem duas desvantagens

Post-mortem:
Sen ativa seu aniquilador gravitacional, todos em uma área de 5m resistem o equivalente a metade de sua imortalidade antes de desmaiar, além disso o dano de armas brancas cai pela metade e armas de fogo diminuem em 1 seu m multiplicador crítico

Memento-Mori:
Sen reverte seu efeito gravitacional, atraindo todos em até 10m de distância para o aniquilador, todos que falharem um teste de força com atletismo é atraído 5m em direção ao aniquilador

Yorinobu Koyama

O homem

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 20
Imortalidade: 12
Imposição: 20
Intelecto: 12
Popularidade: 1
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 25
Conexão neural: 30
Conhecimento: 20
Crime: 15
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 45

Carga máxima: 17

Dojigiri Yasutsuna: Uma katana leve lendária, causa 8d20+45 de dano, tem crítico x5, pode dar 3 ataques, causa sangramento de 5d20+25 de dano e retorna a mão do portador

Movimento: 23m

Ataques:

Caminho da lâmina: Alvos que atacam Yorinobu tem uma desvantagem

Conexão corporal: Yorinobu age duas vezes por rodada

Disruptura: Usando seu poder com utilização de poder Yorinobu pode atacar os pontos mentais de um alvo, causando 5d20 de dano mental e deixando o alvo sem agir pela rodada

Confusão mental: Yorinobu confunde a mente de até 4 alvos, a DT do teste é 45, um teste de Imposição com conhecimento. Se o alvo falhar ele recebe uma desvantagem pelo combate

Niten ichi ryuu:
Yorinobu projeta ataques mentais em um alvo, usando seu poder com utilização contra a Imposição com conexão neural do alvo, se o alvo perder sofre 5d20+50 de dano mental.

Para cada 100 de dano causado desta forma o alvo perde 5 de acerto

Ao zerar os pontos mentais desta forma o alvo fica exausto, sem poder utilizar habilidades ativas

Hyperfrenia

O ser perfeito

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 12
Imortalidade: 20
Imposição: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 12
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 75

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 45
Carisma: 10
Ciências: 30
Ciências sociais: 30
Combate: 15
Conexão neural: 30
Conhecimento: 30
Crime: 15
Percepção: 15
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 17

Movimento: 15m

Ataques:

Biocinese:
A Hyperfrenia pode desmaterializar matéria orgânica, usando poder com utilização de poder. Causando 20d20+100 de dano e crítico x5

Coagular:
Nenhum ataque funciona duas vezes contra a Hyperfrenia

Tecnomancia:
A Hyperfrenia pode controlar aparelhos eletrônicos e implantes usando Imposição com conexão neural

Biocitose:
A Hyperfrenia pode absorver alvos usando sua imortalidade com utilização de poder contra a imortalidade com atletismo do alvo. Se o alvo perder é absorvido, a Hyperfrenia assume sua vida e poderes

Virtugumélidade:
A hyperfrenia pode assimilar a mente de alvos usando sua imposição com conexão neural contra a imposição com conexão neural do alvo. Se a hyperfrenia vencer ela assume o controle

Ação lendária: Limítrofe da alma

A hyperfrenia delimita as bordas da alma de um alvo que tiver alma, ao tocar. Esse alvo sofre 500 de dano e perde uma habilidade à escolha da Hyperfrenia

HEROFRENIA
CASINO PLATINUM

INTRODUÇÃO

Seja bem vindo a Vegas!

O maior centro de entretenimentos do mundo heróico de convida para um jantar no luxuoso Casino Platinum, aberto para visitas após duas décadas trancafiado! O mundo aguarda a jóia de Vegas se abrir e mostrar suas pérolas!

Um jogo de gladiadores

O Casino Platinum é guardado pela elite das elites dos meta-humanos, Edward Howard Wilkens não deixará a catástrofe de 2001 se repetir. Esse é um jogo sobre trapaceiros, apostas altas e a chance de perder tudo. Não esqueça:

A Casa nunca perde.

Outra era de heróis

O retrofuturismo

O luxuoso Casino Platinum é um maquinário que traz à tona a era de ouro do heroísmo de volta, grandiosos vilões com planos arquitetados, heróis de capa e máscaras lutando contra a vilania, uma memória de tempos mais simples, histórias menos complicadas.

Você pode reviver essa mesma experiência aqui! No Casino Platinum!

A fundação

O Casino Platinum foi fundado pelo bilionário Edward Howard Wilkens, herdeiro da fundação Love Isle e pai de Samantha Wilkens. A construção da torre teve início nos anos 50, quando o heroísmo estava tomando forma no Brasil e começando a se espalhar pelo mundo junto dos primeiros passos da vilania como arquétipo. Edward foi um visionário, investindo fortemente na legalização, reconhecimento do heroísmo e estabelecimento das empresas de heróis, nos anos 60 Edward ficou conhecido como pai do heroísmo, junto de outros figurões da economia global.

No mais profundo anal da história existe uma lenda de um homem em seus sonhos que lhe guiou até o Casino Platinum.

O tesouro de Vegas

Além dos jogos grandiosos e entretenimento sem fim, o Casino Platinum guarda segredos na sua profundidade. Em sua fundação fortemente protegida o Casino possui um tesouro inestimável, atraindo os olhos de muitos que querem provar seu valor nesse mundo, ou aqueles que buscam uma resposta maior.

A parte de Miquéias

A parte de Miquéias é um grupo meta-humano com um objetivo secreto para o futuro, uma força que trabalha nas sombras à serviço da luz, tão fortes quanto gladiadores, membros notórios são John Marshall Gun, Emanuel Gun, Eddie Confiança e Fernando Maximus. A união entre irmãos veio junto da promessa de mudança para o futuro, pela família Gun e pelo fim do legado desgraçado de seu pai, criando o Truque Fantasma, um braço da parte de Miquéias que promete mudar a alma de malfeitores.

O segredo de Edward

Nos mais profundos anais do Casino Platinum reside uma história do futuro, um presente entregue a ele pela realização de seu maquinário, uma replicação de um poderoso elemento narrativo. O Casino Platinum é uma porta para tempos mais simples, uma oportunidade entregue pelo Homem por trás da máscara para aqueles que realizaram a história, uma regalia. Casino Platinum é um suspiro para a história, uma memória, um sonho de uma noite de verão, assim como ele desejou.

Iran

Iran é um dos pais da Igreja do sangue revelador, um poderoso santo com a habilidade de controlar o sangue, enviado em missões sagradas em busca das partes de Cristo, Iran é forte como um gladiador.

Gustavo Bizantino

O filho pródigo do Maquinista, Gustavo se tornou o melhor franco atirador da Terra com a experiência de sobreviver ao fim do mundo, sendo um dos poucos que mantiveram suas memórias após o Tempo desfazer a Elíada.

Leonel Montez

Leonel é uma das mentes mais brilhantes de toda a história, o cientista líder das Indústrias Torque, ele foi o criador de D4QP.

Fernando “Maximus”

Fernando era um experimento da Health&Care, a união dos poderes de Ferrocineineísta, Yorinobu Koyama, Combo, Platina e Locomotiva, criando possivelmente o meta-humano mais forte da história. Fernando foi salvo por Emanuel Gun e entrou para a Parte de Miquéias em busca de sua irmã.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Jack of all trades

Nesse curto capítulo são apresentadas as novas habilidades trazidas para o Casino Platinum.

Gold:

Você possui mais facilidade para trapacear em jogos, quando está apostando. Alvos recebem uma desvantagem para perceber suas trapaças

Lumière:

Você é acostumado a se mover pelas luzes, câmeras recebem apenas metade de seu bônus para te perceber (+10>+5, por exemplo)

Heartaches by the numbers:

Você é bem versado nas artes sedutoras, todos que estiverem interessados em você e falharem um teste de intelecto com conhecimento DT20+popularidade atual têm desvantagem para perceber suas trapaças ou crimes

Big iron

Ei! Isso ainda é uma história de heróis!

Aqui ficam as habilidades de combate novas!

O último palco:

Você pode rolar um teste de intelecto com ciências com desvantagem em si mesmo quando estiver morrendo para se levantar

Atração impossível:

Você tem o poder de atrair tudo metálico ao seu corpo, podendo gastar sua ação padrão para atrair todos ataques metálicos (Espadadas, tiros, lançadas, bastões de metal, etc) a te acertarem, esses ataques são obrigados a te atacar, mas ainda rolam o acerto

Rematerialização:

Você tem o poder de desmaterializar e rematerializar seres orgânicos, podendo trocar dois alvos de lugar, incluindo a si mesmo, ao realizar uma ação (Um assovio, uma palma, um estalo, etc). Você pode realizar até 4 trocas como uma ação padrão ao longo de uma rodada, ou gastar sua reação para trocar com um alvo

Presença asquerosa:

Quando você está precisamente atrás de um alvo ele sente sua intenção assassina e sofre uma desvantagem em rolagens de resistência

Flanqueamento:

Quando um inimigo está sendo atacado pela direção oposta à sua, usando uma arma branca, seu CA é reduzido em 10

Ser do além:

Você tem o poder de se movimentar sem deixar rastros, apenas aparecendo nos locais que deseja (Dentro da sua área de movimento), dessa forma, você causa desvantagem a todos que tentarem usar percepção contra você

É de confiança?

Você pode rolar um teste de intelecto com conhecimento contra a popularidade com carisma de um alvo, se passar você descobre qual será sua próxima ação

EQUIPAMENTOS

O arsenal platinum

Luxuoso

O Casino Platinum é uma história de transição entre histórias, um fragmento de segurança e conforto, retomado do passado mais simples de uma existência mais nobre. Esse capítulo traz as novas armas do arsenal dos gladiadores!

Mods de armas

Custam 500 mil

Supressor molecular:

Os disparos da sua arma, independente do tamanho ou número de tiros, não fazem barulho algum

Legacional:

A cada morte relevante (Uma pessoa que tenha ficha) sua arma aumenta em 1d de dano

Jiujiteira:

Quando você acerta um ataque com sua arma branca você pode rolar um teste de força com combate contra um alvo para o agarrar

Mods de armaduras

Custam 2 milhões

Parabólica:

Você tem uma antena que pode como uma reação atrair ataques a você, o alvo que não te atacar rolará apenas um dado de acerto, 3 de carga

Biológica:

Sua armadura se conecta com sua essência, você recebe +1CA para cada ponto em imortalidade que tiver, aumenta 1 de carga a cada 2 de CA

Auxiliares

Custam 100 mil

Vibrador auricular:

Um conjunto de minúsculos fones de ouvido que permitem a comunicação mesmo em baixo de água, além de resistirem a pulsos eletromagnéticos. Possibilita a comunicação extensiva como uma ação livre

EMPs:

Uma granada que causa um pulso eletromagnético, não causa dano, mas desativa dispositivos eletrônicos e causa desvantagem à robôs

REGRAS

Os níveis lendários

Alcançando o impossível

A força da humanidade pode superar as maiores barreiras da existência. Ao alcançar 20 pontos em um atributo ele se torna lendário, recebendo uma nova característica secreta.

Força: Você se torna capaz de ferir a realidade com sua existência, tornando-se capaz de levantar qualquer coisa, sua carga máxima se torna infinita

Velocidade: Você alcança o ápice da realidade, se movendo na velocidade da luz enquanto luta, você recebe mais uma de cada tipo de ação e 5CA

Imortalidade; Você se tornou o conceito de existência em si, criando uma carapaça dos deuses, você recebe +1.000 de vida a cada 10 pontos de atletismo

Popularidade: Você é a ideia do belo em si, todos tem desvantagem para te atacar, e quando está dirigindo seu CA soma sua pilotagem

Intelecto: Sua mente alcançou o impossível e transcendeu toda a matéria, você recebe +10 em todos os talentos e anula uma desvantagem

Poder: Seu poder é uma história que será contada para sempre, a DT de resistência contra seu poder aumenta em 5 a cada 10 de utilização de poder

Jingle jangle

Apostando sua vida

No Casino Platinum você pode jogar uma diversidade de jogos, como uma arena que te permite enfrentar outros heróis em troca de dinheiro ou os clássicos jogos de mesa!

O Casino Platinum só aceita apostas grandes, um grande tudo ou nada! Você deve apostar no mínimo 100 mil, se ganhar você dobra seu dinheiro, se perder você perde tudo.

Os jogos se baseiam em um teste de 1d20, DT15, mas podendo usar algumas trapaças diferentes.

Chavecar o gatinho(a): Você pode rolar um teste de popularidade com carisma DT20 para seduzir seu dealer, se passar, a dificuldade cai em 5. A segurança rola um teste de percepção contra sua trapaça, DT20

Contar as cartas: Você pode rolar um teste de intelecto com conhecimento para contar as cartas de seu jogo, DT20, se passar você reduz a dificuldade em 5. O dealer pode rolar um teste de intelecto com conhecimento DT20 para notar sua trapaça

Edward nunca perde

A segurança de cassinos são um fator importante na vida de apostadores e criminosos, o nível de segurança de um cassino pode variar, assim como a dificuldade de seu assalto.

Cassinos pequenos: possuem pouca segurança e o potencial de 1 milhão em lucro

Cassinos médios: possuem segurança média e potencial de 3 milhões em lucro

Cassinos grandes: possuem segurança forte e o potencial de 5 milhões em lucro

Casino Platinum: possui a mais forte segurança e potencial de 25 milhões em lucro, além de seus segredos

A segurança do cassino possui 2d20 para notar crimes e trapaças, além de câmeras de segurança. Ao notar uma transgressão o alarme é acionado e uma equipe de heróis aparecerá, de acordo com seu tamanho.

Segurança baixa: O cassino recebe um grupo de heróis iniciantes para auxiliar o alarme

Segurança média: O cassino recebe +5 em testes para perceber trapaças, e quando o alarme toca um grupo médio de heróis vai ajudar

Segurança alta: O cassino possui +5 e +1d para notar trapaças, quando o alarme ressoa heróis experientes entram em ação

Casino Platinum: O cassino possui +15 para notar trapaças e +2d, quando o alarme toca um esquadrão de gladiadores entra em ação

Câmeras: Em 3m ao seu redor o cassino recebe +5 de percepção

Segurança: Quando está em uma mesa de jogo concede +1d para a percepção do cassino

FICHAS

Gustavo Bizantino

E Garlock Galinasceus II

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 20
Imortalidade: 5
Intelecto: 10
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 35
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 35
Percepção: 35
Pilotagem: 25
Reflexo: 25
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 10

Movimento: 23m

Garlock: Um galo robótico que se transforma em um rifle pesado e violento que causa 15d20+75 de dano, pode dar 3 tiros, possui crítico x4 e tiros na cabeça causam dano x5

Gallinaceus: Um exoesqueleto que concede poderes

Ataques:

Atirador de elite:
Quando Gustavo está a uma distância grandiosa de um alvo seu crítico passa a ser 15 e seu multiplicador sobe em 1d6

Pistoleiro lendário:
Gustavo recebe desvantagem em todos os tiros, mas dá o dobro deles

Como as sombras:
Gustavo pode gastar sua reação e movimento para permanecer furtivo após um disparo

Silencioso e letal:
Gustavo causa +10d de dano quando está furtivo e seu multiplicador crítico aumenta em 1d4
Ágil como um galo:
Seu exoesqueleto se torna flexível, concedendo 20 CA e uma desvantagem aos atacantes

Galo de briga:
Gustavo pode sofrer 100 de dano para causar +1d de dano e 500 para aumentar seu multiplicador crítico em 3

Iran

Sangue santo

Vida: 15.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 15
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 20
Combate: 20
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 35

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Donquixote: Uma lança pesada que causa 5d20+15 de dano, pode dar 2 ataques e causa sangramento

Ataques:

Filho do sangue:
Iran pode gastar a reação para ativar a habilidade sangre coagulado

Santo sanguíneo:
Quando ao menos um alvo está sangrando Iran soma sua utilização de poder ao seu acerto de ataques

Sangre coagulado:
Iran aprimora o sangramento de um alvo a sua escolha, aumentando seu dano por rodada em 15d20+25 a cada vez que essa habilidade for usada. O sangramento só para com habilidades que removem efeito ou kit médico

Fortalecimento de la sangre dura:
Iran fortalece o dano de seus ataques quanto mais sangue for derramado, a cada 100 PV derramados pelo seu sangramento seu dano aumenta em 1d+15, podendo ser usados PVs do próprio Iran

El regreso de la sed de sangre:
Iran absorve o sangue derramado pela rodada, recuperando a mesma quantidade de vida o dano que foi causado

Armadura de sangre:
A cada 100 de dano causado pelo sangramento Iran aumenta 1CA, a cada 1.000 ele causa uma desvantagem

Tenebre rosso sangre:
Iran comprime o sangue de um alvo usando poder com utilização de poder, causando 10d20+150 de dano, alvos que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT 50 ficam impedidos por 1d2 rodadas

La sangre final de Juan: Iran acumula todo sangue derramado em um laser potente, a cada 50 de dano causado pelo sangramento esse ataque aumenta em 1d20+25 de dano, esgotando todo sangue da luta, crítico x5 usando poder com utilização de poder

Sen Som MK II

A unidade perfeita

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 15
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 55
Rigidez: 75

Talentos:
Armaria: 35
Atletismo: 45
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 30
Conhecimento: 5
Crime: -25
Percepção: 30
Pilotagem: 5
Reflexo: 45
Utilização de poder: 15

Carga máxima: 35

Legião: Uma armadura espacial de ultra mergulhador, concede +40 CA, 2 desvantagens aos atacantes e cura 20% de sua vida por rodada, pesa 20

Flaviana: Uma metralhadora pesada embutida, pode dar 3 tiros que causam 15d20+50 de dano ou um ataque físico com sua motosserra que causa 15d20+75, pesa 3

Movimento: 33m

Ataques:

Armadura brutalmente grande:
Alvos atrás de Sen recebem metade do seu CA contra ataques à distância e alvos no mesmo quadrante que Sen recebem metade do seu CA contra todos os ataques

Automotiva pesadão:
Sen tem 5 reações por rodada

Atirador de combate:
Sen recebe o dobro de acerto quando está corpo a corpo com um alvo

Capacidade elevada:
Sen recebe o dobro de bônus por atributos

Aniquilador gravitacional postmortem/Memento mori:
Sen cria uma cúpula negativa, sem atmosfera e gravidade, de 6m, dentro dela todos ficam leves, humanos aguentam o número de rodadas sem ar igual sua imortalidade, se acabar eles desmaiam, armas brancas causam +1od de dano e armas de fogo melhoram o crítico em 5

Atração impossível:
Sen gasta sua ação padrão para atrair todos os ataques metálicos a si (Tiros, espadadas, etc), Sen ainda pode reagir a esses ataques

Detector interno de movimento:
Sen é imune a ataques furtivos

Ação lendária: Fim da entropia:
Sen concentra a onda gravitacional em uma área reduzida, criando um mini buraco negro negro que atrai todos em até 30m, todos que falharem um teste de força com atletismo DT50 são atraídos

Todos que tocarem o buraco negro sofrem 30d20+250 de dano por rodada até se afastar ao menos 3m

Alternativamente sen pode absorver a energia do buraco negro, sobrando sua imortalidade, força e velocidade, aumentando em 10 seu atletismo, combate e reflexo e aumentando seu multiplicaador crítico em 5

Após 5 rodadas Sen entra em exaustão por 1d4 rodadas, sem poder usar sua armadura

Dr Leonel

O pai

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 10
Super velocidade: 15
Imortalidade: 5
Intelecto: 20
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 35
Atletismo: 10
Carisma: 10
Ciências: 55
Ciências sociais: 10
Combate: 25
Conhecimento: 45
Crime: 10
Percepção: 25
Pilotagem: 20
Reflexo: 20
Utilização de poder: 20

Carga máxima: 15

PAX: Um rifle de assalto pesado e devorador de sangue, pode dar 3 tiros que causam 115d20+75 de dano e sangramento de 10d20+75 por 5 rodadas, ou curar a mesma quantia

5x Bomba temporal:
Causa 1 de dano à membrana temporal

Catalisador temporal:
Permite controlar a quebra de paradigma (Quando o combate reinicia)

Movimento: 18m

Ataques:

Copião:
Leonel pode copiar o valor de talento de um alvo uma vez por rodada

Compreender e realocar:
Leonel pode criar um mod ou item que duram uma sessão

Manipulação técnica:
Leonel pode dobrar os efeitos de implantes ou fazê-los parar de funcionar durante uma cena

Médico de guerrilha:
Uma vez por rodada as curas de Leonel curam 5x mais

Médico apocalíptico: Leonel pode criar qualquer auxiliar como uma reação

Ação lendária:
Compreensão ampliada: Leonel pode, 5 vezes por combate, realizar um dos efeitos:

Anular todas as desvantagens de um alvo pela cena
Multiplicar o multiplicador crítico de um alvo em 5 por um turno

Aumentar a margem crítica de um alvo em 15 por uma rodada

Fernando Maximus

O herói perfeito

Vida: 30.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 45
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 45
Conhecimento: 5
Crime: 15
Percepção: 35
Pilotagem: 5
Reflexo: 45
Utilização de poder: 35

Carga máxima: 65

Libertação: Uma espada de cabo preto e lâmina reta, causa 10d20+50 de dano, crítico x3, pode dar 3 ataques e é usado com força e velocidade

Movimento: 65m

Ataques:

Aquecimento Maximus: A cada 100 de dano causado Fernando aumenta 1 de acerto e rigidez , a cada 250 de dano causado ele aumenta 1d de dano e recebe 1CA, a cada 1.000 de dano os inimigos sofrem uma desvantagem para o acertar e ele ganha mais uma ação, a cada 5.000 de dano seu multiplicador crítico sobe em 1

Locomoção Maximus:
Fernando pode somar seu atletismo em todas as suas rolagens físicas, incluindo ataques e ao seu CA junto de reflexo como uma reação. Fernando têm 5 reações e ganha mais uma a cada 1.000 de dano recebido ou causado, além disso naturalmente Fernando tem 2 ações por rodada e 3 ações de movimento

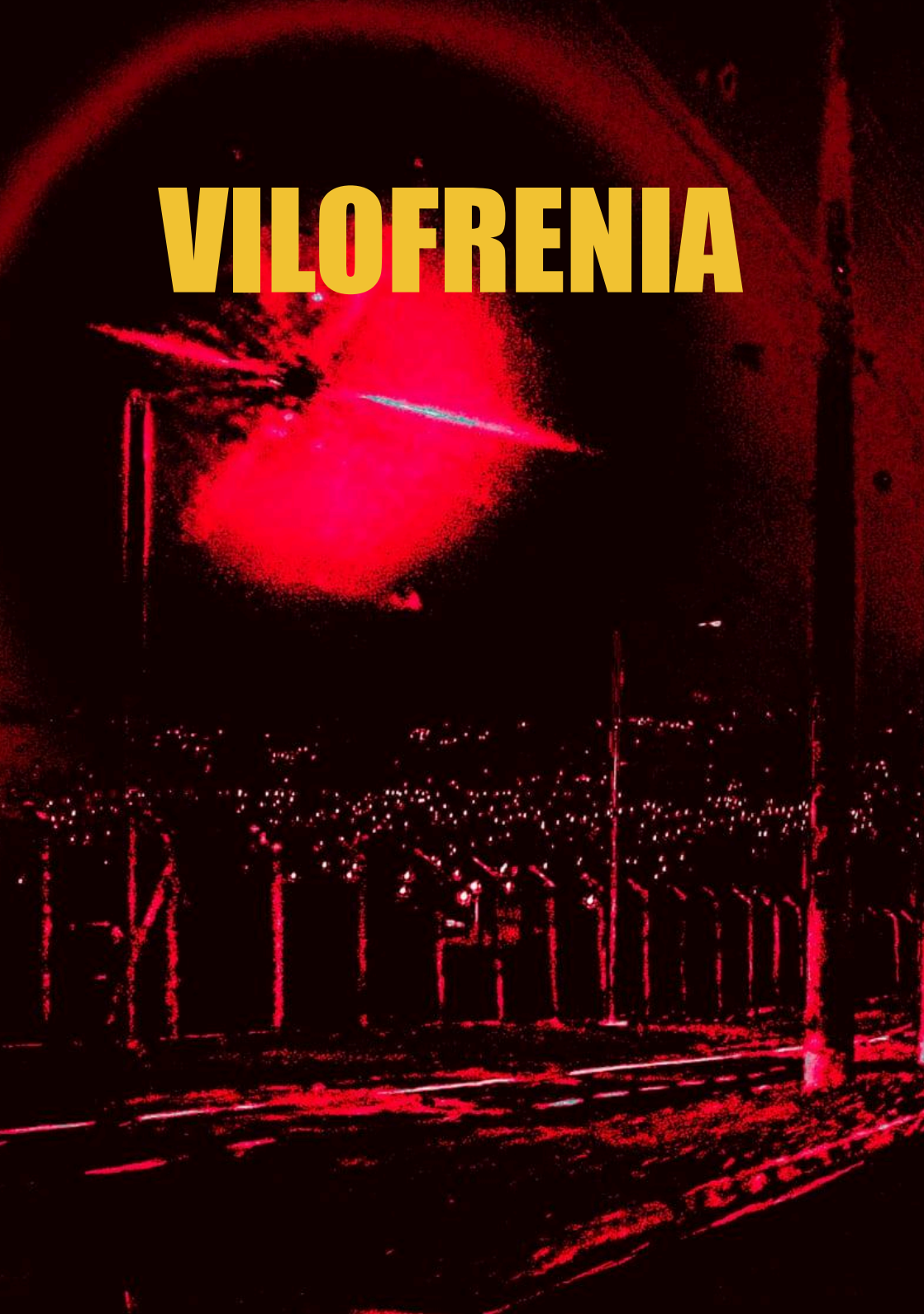
Ferrocinese Maximus:
Fernando pode atrair todos objetos metálicos a si usando poder com utilização de poder contra o reflexo com velocidade dos alvos, além disso todos ataques que envolvem metal causam metade do dano nele. Quando Fernando se torna platina ele pode voar usando seu magnetismo

Platina Maximus:
Fernando pode cobrir seu corpo em platina, dobrando seu CA, mas perdendo metade de todos os tipos de suas ações

Regeneração Maximus:
Fernando recupera 5% de vida por rodada e ignora o maior ataque sofrido na rodada

Cognição Maximus:
Fernando pode usar poder com utilização de poder contra o intelecto com conhecimento de um alvo para causar uma desvantagem que dura 1d4 rodadas, essa habilidade pode ser usada mais de uma vez no mesmo alvo

Combo maximus:
Todo ataque físico de fernando aumenta seu multiplicador crítico em 1, seu dano em +10d e sua margem de crítico em 5


VILOFRENIA

INTRODUÇÃO

O MUNDO ACABOU!

Após a humanidade enfrentar seu criador a linha temporal se partiu em dois, existindo o final canônico de herofrenia em Ultrafrenia e o outro final...

Vilofrenia conta a história do que aconteceria se a humanidade perdesse a luta contra o criador e nunca tivesse chegado ao retorno.

A guerra por recursos se expandiu, a expansão do mercado se tornou destrutiva, a humanidade enfrentou seu criador e perdeu. A humanidade está morta, o inferno está cheio, sangue é combustível.

A HUMANIDADE PRECISA DE VOCÊ!

Você é a última barreira impedindo a espécie humana de bater as botas de vez. Os guerreiros de Gaia não tem opção senão lutar pela sobrevivência. Nessa história não existem heróis, todos lutam pela existência.

A terra foi queimada, os oceanos devastados e no fundo do mar existe algo terrível...

Abrace o fim do mundo, faça amor com o Armagedon e cuspa na cara do apocalipse!

PAPO SÉRIO

O fim do mundo não é desculpa para você ser escroto. Vilofrenia, assim como todo o projeto do heroverso é um livro de amor e amizade, não se deixe ficar desconfortável em prol da sessão, você vem em primeiro lugar, o fim do mundo pode esperar.

Reduzir algumas marchas pode ser necessário às vezes, tudo bem, o respeito deve ser sempre a palavra de ordem maior.

NÃO SEJA BABACA!

Termos base

Vilofrenia: A luta contra o fim do mundo

CA: Classe de armadura ou invulnerabilidade

DT: Dificuldade do teste

Campanha: Uma história completa de vilofrenia

Sessão: Uma jogatina de vilofrenia

Cena: Um momento dentro de uma sessão

Rodada: Um giro completo pela vez de todos em uma cena

Turno: A vez de alguém agir

D20: O dado de vinte lados

Requisitos

Para enfrentar o fim do mundo você precisará de alguns bons amigos de aventura! Além disso, é recomendado que tenha papel e caneta a disposição, alguns dados variados ou um rolador de dados virtuais e um papel de malha (com quadradinhos).

Com tudo em mãos podemos começar a falar de

VILOFRENIAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAA AAAAAAAAAAAAAAAAAA !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

O que é a vilofrenia?

O mundo foi pro beleléu, os heróis agora são coisa do passado, perder a luta contra o criador foi um pé no saco gigante. A humanidade agora está em risco de extinção, o mundo mudou para muito pior. Vilofrenia é uma história sobre lutar pela vida no pós apocalipse, conta a história do que aconteceria no heroverso se o mundo viesse a terminar. **Vilofrenia é um final não canônico de Herofrenia.**

Heroverso

Conheça a rapazeada

Neste pequeno capítulo serão apresentados os novos personagens do heroverso!

Guerreiros de Gaia

Igual aquele RPG

Estes são os que restaram de heroísmo no mundo, ou algo parecido. Eles lutam para tentar restaurar algum senso de paz e normalidade na Terra. No entanto seus métodos nem sempre são tão heróicos assim...

Viktor Vaughn Dumile

Viktor Vaughn é um dos magos que compõe a Tabula Rasa, seus poderes envolvem a manipulação de cordas, sua origem e história são um mistério, poucos sabem sobre sua ambição, alguns o relacionam diretamente ao homem por trás da máscara.

Vinushka

Vinushka é mais um membro da Tabula Rasa, seus poderes são relacionados a criação, concentração e manipulação de energia, durante a vilofrenia Vinushka ganhou muito poder no Oriente Médio.

Mister One

Mister One é um homem misterioso, seu rosto sempre está enfaixado com uma característica faixa pintada de branca com um grande olho no centro, seus métodos são obscuros, mas sua influência é grandiosa.

A mão santa

Heloise Genevieve Dubois é uma mulher poderosa, seu poder de manipulação de distância permite que ela realize feitos nunca antes vistos, alguns a consideram a mulher mais poderosa da Terra.

O Ruído branco

Após se afiliar ao homem por trás da máscara Murasakibara Nakamoto pôde alcançar o real potencial de suas habilidades, seu poder de manipulação de hidrogênio se mostrou uma real ameaça em suas mãos.

O Violinista no telhado

O Violinista no telhado é uma figura misteriosa, por trás de sua máscara de arco íris reside uma alma bondosa. Sua capacidade de surfar em ondas o tornou um herói em meio ao apocalipse.

Tommy Carnaval

Tommy Carnaval é um lutador de luta livre americano com poderes clássicos de herói, incluíndo visão de calor, super força e achar que pode voar.

Interlúdio

Omar Avilhoso é um homem de negócios, as indústrias avilhoso são uma das poucas corporações honestas no mundo, porém quando se veste a máscara de luta livre ele se torna o Interlúdio, um lutador de luta livre que busca a pureza no coração de seus adversários.

El Pulga

Pulga é um lutador de luta livre que baseia suas habilidades em sua extrema falta de higiene, suas habilidades envolvem enojar seus adversários e torná-los enfraquecidos.

El Noél

Noél é um herói aposentado que busca voltar a seus dias de glória enfrentando crime, vestindo sua roupa de papai noel.

Bombeiro C

O Bombeiro C é um herói de baixa patente que sobrevive suas lutas heróicas no limite, suas habilidades envolvem a manipulação de água, o que ele usa majoritariamente para enfrentar chamas.

Yorinobu Koyama

Yorinobu é o atual diretor geral da penitenciária Bangu o, o tártaro. Antes de atuar como diretor do tártaro Yorinobu era o chefe de segurança da família Nobunaga. Seu poder consiste em ondas mentais.

John Catch

Também conhecido como O Portador, John tem a tecnologia das Indústrias Torque de teletransporte.

Astrid

Astrid é uma heroína viking, nascida com poderes relacionados à natureza, sua juventude foi marcada pelo isolamento, por causa de sua aura de medo ao seu redor.

Serjão Bala Certa

Também conhecido como Jimmy Crow, Serjão é uma unidade de combate desenvolvido pelas Indústrias Torque para ser um franco atirador ideal.

Sen Som

Sen é uma unidade autômata das Indústrias Torque, desenvolvido para atividades espaciais e combate em gravidade negativa.

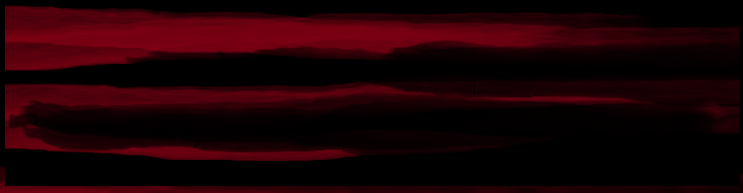
D4QP

D4QP é um autômato das Indústrias Torque, desenvolvido em um projeto ultra secreto com a intenção de criar um autômato com uma alma humana. Sua consciência é ligada a uma rede de virtugumélos.

Os filhos do apocalipse

Malditos!

Neste capítulo estão guardados aqueles que abraçaram completamente o fim do mundo, vilões e malfeitores que se tornaram um com o



apocalipse.

Carniça

O mago da dor é um dos que abraçou completamente o caos do fim do mundo, dizem que quanto mais dor ele sente mais forte seus rituais ficam.

Pouca coisa e Quase nada

O duo de vilões se juntaram para tentar formar uma ameaça completa, seus poderes envolvem a distorção de carne.

Femme Fatal

Também conhecida como “A fêmea”, Femme Fatal usa de sua sensualidade para dizimar seus adversários, nunca deve-se subestimar os espinhos desta rosa.

Urjubu

A aberração de ódio é um experimento da Atlas que saiu de controle, ao ligar a mente de diversas pessoas em um só corpo tudo que restou foi ódio.

Camaromem

Após ser mordido por um camarão pistola, o Camoromem adquiriu os poderes de um camarão e a loucura de um vilão.

O Probabilista

Xavier Burdem é um mago inglês que pode alterar a entropia ao seu redor, sua capacidade de causar calamidades o asseguram uma posição de poder sobre a humanidade.

O Professor

Bhavi Kumar é um vilão indiano com uma mente extraordinária, seus planos são complexos como nenhum outro, seu objetivo não é claro, mas ele certamente está próximo.

Jacinto Cabeção

Jacinto é uma aberração nascida da radiação que destruiu a terra, seu corpo deformado garante a ele um poder destrutivo, mesmo que incapaz de terminar com sua própria vida.

O Rei dos ratos

O rei dos ratos é uma amálgama amaldiçoada, sua manipulação de radiação permite a distorção de seres vivos ao seu redor.

Achilas Acadama

Achilas é um estudioso da magia, seu refinado toque as variações na entropia permitem exalar uma aura mágica extremamente poderosa, sua magia de cogumelos garante sua segurança, e seu conhecimento sobre o ano perdido assegura sua posição ao lado do homem por trás da máscara.

EVENTOS (não) CANÔNICOS

Aqui residem todos os eventos que aconteceram antes e depois do mundo bater as botas e botar as cadeiras em cima das mesas.

O fim da Eliada

A Eliada era o plano final do homem por trás da máscara, encontrar o ano perdido e enfrentar o criador. Porém a humanidade não se mostrou forte o suficiente, após uma batalha contra o Altíssimo, a humanidade entrou em decadência, a terra foi queimada com uma praga, a seca dizimou a civilização, junto da doença e da radiação.

A Igreja do sangue revelador

Após a terra ser destruída pelo seu criador, a Igreja do sangue revelador ganhou mais força do que nunca, os desertos formados pela seca foram tomados de radiação H, a água se tornou um recurso raro, e o sangue se mostrou uma alternativa. A igreja se corrompeu pelo poder do sangue radioativo, a loucura tomou a mente de seus arcebispos e a ganância nasceu novamente. A igreja comanda as terras da seca, aqueles que rejeitam o sangue revelador foram expulsos ao mar. Dentro do sangue da terra eles encontraram uma verdade tenebrosa.

O dilúvio

Quando a humanidade perdeu a luta contra seu criador a Terra se transformou, inundações começaram a acontecer, terremotos, tsunamis, erupções vulcânicas. O nível do oceano cresceu, a dicotomia entre a terra desértica e os novos oceanos é sentida por todos sobreviventes. Aqueles que negam o sangue revelador tomaram seu rumo ao mar, se voltando às estrelas para buscar uma resposta, e uma resposta eles tiveram. As embarcações cresceram como uma praga, navios nações começaram a ser criados, abastecidos pelo sangue de baleias e guiados pelas estrelas, os marinheiros amaldiçoados descobriram nas estrelas a resposta que não deveriam saber, amaldiçoados pelo conhecimento eles vagam em seus oceanos mortos, controlando o clima com canções de maré e do vazio.

O Abismo

Houveram aqueles que se negaram a aceitar o fim da Eliada, estes se voltaram ao abismo. Muito depois do fundo do mar eles encontraram sua resposta, guiados pelo profundo, os mergulhadores formaram no abismo um assentamento, beirando o limiar do sonhar e da realidade. No sonhar do profundo eles encontraram residência, e a resposta que nunca deveriam ter encontrado.

A terra chamuscada

Após a derrota contra o Pai, o sol queimou a terra, trazendo uma praga da areia, a radiação criou uma nova forma de maldição, apenas o sangue revelador impede a praga de se proliferar.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

OS ARQUIVOS SAGRADOS

Ouça o sangue falar

A Igreja do sangue revelador traz para você a santificação dos textos sagrados, a verdade que o sangue da terra traz.

Neste capítulo residem as novas habilidades e poderes de Vilofrenia.

Estrela no volante:

Quando está dirigindo um automóvel você pode realizar as seguintes manobras usando um teste de velocidade com pilotagem:

Drift: Você usa metade de seu movimento para virar completamente seu carro para outra direção

Pé de chumbo: Você adiciona metade do seu movimento total ao seu próximo turno

Corrida de rua: Você adiciona uma desvantagem a quem tentar atacar seu veículo

Manipular areia:

Você tem a capacidade de manipular a terra queimada ao seu redor, com isso você pode realizar as seguintes ações, dentre outros usos à criatividade do jogador:

Sopro arenoso: Você dá uma jorrada de areia nos olhos de um alvo, ele recebe desvantagem em seu próximo ataque

Golpe pedregoso: Você cria uma arma de terra que causa 3d20+utilização de poder de dano

Terratransporte: Você se afunda na terra e manipula a seu redor para se mover até o dobro de seu movimento

Porradamoto:

Você é capaz de causar um grande ataque no chão, que causa dano em uma área de 3m ao seu redor, para cada 5m de altura que você caiu você causa o dobro de dano

Desidratação:

Você pode manipular a água dentro de um inimigo, esgotando suas forças, se o alvo falhar um teste de imortalidade com atletismo ele tem desvantagem em todos os testes até se reidratar.

Fulgor mortal:

Você pode concentrar seu foco absoluto por uma rodada uma vez por combate, forçando uma rolagem crítica em seu próximo ataque, ou dobrando o multiplicador crítico.

Tamanho debilitante:

Você aumenta a altura de um alvo, ele passa a causar +3d de dano com armas brancas, mas perde 10CA e anula desvantagens para atacá-lo.

Área maldita:

Você cria uma área de 1m em que as probabilidades são extrapoladas, dentro dessa área qualquer rolagem de 1 a 10 são falhas críticas e qualquer uma de 11 a 20 são acertos críticos.

Desejo menor:

Você pode gastar permanentemente metade de sua vida para realizar um desejo. Um desejo tem qualquer efeito que o mestre aceitar, se o desejo não for aceito nada acontece.

Rebobinar:

Você pode retroceder o tempo em uma rodada até 3 vezes por cena.

Aumentar impacto:

Você aumenta a zona de impacto de seu próximo ataque, se fosse um ataque normal se torna em cone, se fosse em cone se torna em área e se fosse em área dobra seu alcance.

Ensurdecer:

Você causa uma onda sonora extremamente alta, causando surdez em todos em uma área de 5m, alvos surdos perdem 10 de percepção e recebem uma desvantagem para achar alvos. A surdez dura 3 rodadas.

Onitransporte:

Você pode se transportar através de sonhos, a critério do mestre.

Mutação de radiação:

Você pode acentuar a radiação de um alvo, causando um dos efeitos aleatoriamente:

1-O alvo recebe +4d de dano pelo combate
2-O multiplicador crítico do alvo dobra pela rodada
3-O alvo ganha mais uma ação
4-O alvo fica enjoado pelo combate

Espalhar hormônios:

Você pode despejar hormônios em um alvo, todos ao redor devem rolar um teste de imortalidade com conhecimento contra o poder com utilização de poder seu, se falharem eles atacarão o alvo hormonizado.

Nexus mortal:

Você canaliza um vortex de morte que finaliza qualquer alvo morrendo em uma área de 3m.

Necromancia:

Você pode reviver o corpo de um alvo morto, o alvo volta com metade de sua vida máxima e não pode usar habilidades.

Nulificação de poder:

Seu olhar faz com que os poderes não funcionem de forma correta, todos em um cone equivalente a sua percepção+3 devem rolar um teste de poder com utilização de poder contra seu poder com percepção, se falharem eles tem desvantagem para usar os poderes.

Pontos de pressão:

Você ataca os pontos de chackra de um alvo, esse ataque causa metade do dano, mas faz com que o inimigo cause metade do dano que causaria, se falhar um teste de imortalidade com atletismo DT 20.

Análise técnica:

Você pode gastar uma rodada analisando o combate, podendo anular uma desvantagem dos aliados.

Criar réplica:

Você cria uma réplica de um alvo, todos que falharem um teste de intelecto com percepção contra seu poder com utilização de poder recebem uma desvantagem para atacar este alvo.

Deformar gravidade:

Em uma área de 3m a gravidade é afetada, dobrando a carga de todos e permitindo a todos pular o equivalente de seu movimento para cima.

Gelo fino:

Você cria um rastro de gelo no chão de até seu movimento em uma linha reta, todos que passarem por cima devem rolar um teste de velocidade com reflexo DT20 ou caem no chão, alternativamente você pode deslizar por ele recebendo o dobro de movimento.

Explosão solar:

Você canaliza a energia do sol para causar uma explosão em área de 3m, causando 10d20+50 de dano uma rodada após escolher a área.

Superfície elétrica:

Você cria uma rede elétrica ao seu redor, alvos que te atacarem corpo a corpo sofrem 5d20+20 de dano de volta.

Imunidade efetiva:

Uma vez por combate você pode escolher um efeito para ser imune.

Piche:

Você poed criar um rastro de piche equivalente a seu movimento, alvos que passarem por essa área perdem metade de seu movimento.

Petrificar:

Você pode petrificar alvos, alvos petrificados devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT20 ou são parcialmente petrificados, perdendo metade de seu movimento, alvos parcialmente petrificados podem ser completamente petrificados se falharem o mesmo teste novamente, neste estado eles recebem uma desvantagem em todos os testes e não podem se mover.

Preservação cinética:

Você pode preservar sua energia cinética, podendo fortalecer seus ataques, você a cada duas rodadas pode somar metade do dano de seu último ataque em seu próximo ataque.

Controle de atrito:

Você pode manipular o atrito de alvos, podendo dobrar ou dividir o movimento de alvos.

Reorganizar neurônios:

Você pode manipular a mente de até 3 alvos, se os alvos falharem um teste de intelecto com conhecimento contra um teste de poder com utilização de poder eles se movem para onde você comandar.

Campo de força:

Você cria uma cúpula de força de 3m, todos que estiverem fora recebem uma desvantagem para atacar quem estiver dentro.

Caminhante pluvial:

Você se torna capaz de se mover na chuva, podendo caminhar em pingos de chuva ou atravessar seu corpo pela água, neste estado você sofre metade do dano e se move o dobro de seu movimento.

Suprimir queda:

Você reduz seu dano de queda à metade, independente de quão alto cair.

Bolha de ar:

Você pode manipular o ar ao redor para criar uma bolha de ar que te permite respirar normalmente em baixo de água e em ambientes que teria desvantagem.

Fedor:

Você causa náuseas a alvos a até 3m de você que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT20, alvos que falham o teste ficam enjoados.

Sufocamento:

Você pode sufocar um alvo retirando o ar de seus pulmões, o alvo aguenta ficar de pé o número de rodadas igual a sua imortalidade +3. Ao terminar essas rodadas o alvo desmaia por 2 rodadas.

Sexto sentido:

Mesmo morrendo e desmaiado você ainda pode lutar e se esquivar de ataques.

Pulvilo:

Você pode grudar em superfícies, te permitindo escalar paredes ou se pendurar no teto.

Teia:

Você produz uma teia extremamente pegajosa que te permite prender alvos que falharem um teste de velocidade com reflexo DT20, deixando eles agarrados ou se movimentar com as teias o equivalente a seu movimento+poder.

Neblina:

Você cria uma área de 5m onde todos recebem desvantagem para atacar.

O CAMINHO ESTELAR

Veja o sangue dos astros

Os espectros das estrelas permitem encontrar a verdade escondida nos astros, poderes além da imaginação humana residem nos gigantes dos céus.

Neste capítulo estão as novas magias de Vilofrenia!

Tríplice solar:

Você cria três raios de sol que podem ser disparados em alvos usando poder com utilização de poder, seu dano é de 10d20+50 de dano e crítico x5. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga mágica em 4.

Zero absoluto:

Você congela um alvo usando poder com utilização de poder, esse congelamento causa 5d20+100 de dano, além disso o alvo perde seu movimento e reação. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 4.

Lábios deificos:

Você cura a metade da vida de um alvo. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 4.

Prole protegida:

Você cria uma barreira reta de 5m, todos atrás dela recebem +15 CA. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 4.

Armadura estelar:

Você cria uma aura mística ao redor do seu corpo, todos atacantes tem desvantagem para te acertar. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 6.

Relampejar:

Você cria um poderoso relâmpago que afeta todos em uma área de 5m, todos que falharem um teste de imortalidade com percepção DT25 recebem uma desvantagem para atacar e perceber alvos até o fim do combate. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 6.

Causar frustração:

Você seleciona um alvo para realizar um teste a sua escolha com DT20, se o alvo falhar e recebe uma desvantagem em todos os testes pelo combate. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 6.

Chuva cósmica:

Você causa uma chuva de meteoros que afeta todos em 20m, todos rolam um teste de velocidade com reflexo DT25, se falharem sofrem 20d20+250 de dano. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 8.

Canalizar entropia:

Você decide os próximos 5 dados de um alvo. Essa magia aumenta o risco de sobrecarga em 8.

Magia mortal sem graça:

Você dobra o dano de um ataque e causa uma sobrecarga mágica.

OS ENSINAMENTOS DO PROFUNDO

Onde olhos se tornam estrelas

No fundo do oceano existe um abismo ancestral, olhar para esse abismo faz com que você entenda a realidade como nunca deveria.

Neste capítulo estão os novos rituais de Vilofrenia.

Canonizar santo:

Você pode gastar pontos de atributo permanentemente para aumentar os atributos de um alvo, ou gastar pontos de vida para aumentar a vida de um alvo.

Conhecimento profano:

Você acessa o conhecimento do Profundo, sofrendo 150 de dano e passando automaticamente em um teste.

Encrustar:

Você convoca o abismo profundo para criar cracas em um alvo, o alvo perde metade do movimento e recebe uma desvantagem, porém você perde o movimento e recebe duas desvantagens, enquanto mantiver o ritual ativo.

Abraço profano:

Você cria uma figura amedrontadora para um alvo, fazendo ele perder 10 de acerto pelo combate, porém a figura consome sua mente, te causando 5d20+30 de dano.

Afundar em medo:

Você afunda um alvo em uma poça de água turva, esse alvo deve rolar um teste de imortalidade com atletismo DT30, se falhar o alvo fica enjoado e perde a reação, porém se o alvo passar você é sufocado e desmaia por 2 rodadas.

Neblina maldita:

Você conjura uma neblina do abismo, todos em uma área de 3m tem 50% de chance de atacar os próprios aliados se atacarem.

Conjurar o Profundo:

Você canaliza um olho do Profundo, todos em um cone de 3m sofrem 30d20+300 de dano, porém você perde 5 pontos de atributo.

PACTOS E MALDIÇÕES

Quando Deus nos abandonou

Quando a humanidade entrou em colapso o profano se tornou mais presente do que nunca, entidades de Setealém começaram a se manifestar e o próprio Diabo começou a se apresentar.

Neste capítulo residem os novos pactos e maldições de Vilofrenia.

Pactos:
O custo do poder

Pacto com o Profundo: Você realiza um pacto com o abismo, você se torna imune a desvantagens, mas deve fazer um cântico ao profundo de duas rodadas toda vez que entrar em combate, ou quebra o pacto e recebe uma maldição.

Pacto com a terra: Você realiza um pacto com o sangue da terra, você passa a causar dano doentio em todos seus ataques, causando 5d20+30 de dano por rodada. Você deve se alimentar de sangue revelador ao menos uma vez por dia ou quebra o pacto, recebendo uma maldição.

Pacto estelar: Você realiza um pacto com as estrelas, recebendo 15 pontos de atributo. Porém você deve realizar um sacrifício via afogamento toda noite, ou quebrará o pacto, perdendo os pontos recebidos e recebendo uma maldição.

Maldições:
O preço da lealdade

Maldição do sangue terreno: Você é infectado com a praga arenosa, até remover a maldição você constantemente sofre 3d20+40 de dano.

Coração abismal: O Profundo amaldiçoa sua alma, todas as curas são reduzidas à metade até que se remova a maldição.

Proliferação estelar: Olhos começam a crescer dentro de seu crânio, você recebe desvantagem em todos os testes relacionados a enxergar até remover a maldição.

QUALIDADES E DEFEITOS

Todos têm

Como sempre, para cada ponto de qualidade deve-se ter ao menos o mesmo de defeito!

As qualidades e defeitos servem para dar mais sabor aos personagens!

Qualidades:

Criado no apocalipse (5): Você recebe apenas metade dos maleficios de radiação e o dobro dos benefícios

Bem preparado (8): Você resiste a uma desvantagem por cena.

Defeitos:

Falha genética (2): Você sofre o dobro dos malefícios de radiação.

Futuro amaldiçoado (10): Para cada 5 de acerto que você perde em um combate você recebe uma desvantagem

EQUIPAMENTOS

O ARSENAL EXECUTIVO DAS INDÚSTRIAS TORQUE

Nivelando o jogo

As Indústrias Torque resistiram ao fim do mundo com muita força de vontade e um arsenal desgraçadamente preparado para a ação.

Neste capítulo residem as novas armas, armaduras, modificações, implantes, drogas, acessórios e maldições para armas!

As armas do fim do mundo:

Custam 500 mil

Terraformadora: Um lança granadas modificado para cuspir mini nukes, seus tiros causam 20d20+50 de dano em uma área de 3m.

Dança com lobos: Uma pistola beretta com marcas de garra e um cabo de madeira, causa 5d20+30 de dano, pode dar 4 tiros sem desvantagem e tiros na cabeça dão dano triplicado.

Cripta: Um martelo de guerra estupidamente pesada com a logo das Indústrias Torque, causa 8d20+combate de dano base, pode dar 3 ataques e tem crítico x4.

Baguga: Uma geladeira pesada que causa 4d20+força de dano, a cada 3 rodadas um item de cura aleatório aparece dentro dela.

Sacana: Um canivete surpreendentemente leve que causa 4d12+combate de dano, causa sangramento de 4d20+20 de dano e veneno de 8d10+20.

Mods novos:

Custam 200 mil por categoria

Radioativa(1): Aumenta a radiação de um alvo em 1 ponto a cada 100 de dano causado.

Paradoxal(5): Para cada desvantagem que o portador tiver o dano da arma duplicará.

Armaduras ativamente radiais:

Custam 500 mil

Camaradagem: Essa armadura pesada concede 10CA e 5 rigidez para o portador e uma desvantagem ao atacante, além disso quem estiver ao lado do portador recebe +5 CA.

Verde do violinista: Essas faixas mágicas leves concedem ao portador 5CA e 2 reações.

Endiabrado: Essa armadura pesada concede 15CA ao portador e 45 de rigidez.

Mods novos:

Custam 100 mil por categoria

Jetpack(1): Sua armadura te permite voar metade de seu movimento.

Brutalmente grande (2): Sua armadura concede metade de seu CA a quem estiver atrás de você.

Visceral (5): Sua armadura nega as 3 primeiras instâncias de dano que você sofreria

Acessórios novos:

Custam 300 mil

O corvo de Jimmy Crow: Concede +10 de percepção ao portador e uma vez por combate permite dobrar o dano de um ataque.

A carne do grotesco: Uma vez por sessão permite você comê-la, recebendo os poderes de um aliado por 3 rodadas.

Os olhos de Monte Carlo: Permite uma vez por sessão ter acesso às anotações do mestre.

A mira de Leonel: Essa mira acoplada ao seu rosto aumenta o seu multiplicador crítico a metade de seu total.

Amaldiçoando artefatos:

custam 500 mil

Maldição da torre: Sofrer dano portando seu artefato faz com que todos em até 3m de você sofram metade do seu dano.

Maldição do perdido: Quando causar dano portando seu artefato o inimigo é teletransportado em até 5m onde o mestre desejar.

Maldição do desconhecido: Quando você cai morrendo portando seu artefato você retorna a metade de sua vida, mas perde 50 de vida permanentemente

Maldição da dualidade: Seus ataques críticos podem pegar em mais de um alvo, com 50% de chance de ser um aliado.

Drogas novas:

Custam 100 mil

Protomorfo: Um parasita que se planta em seu rosto, anulando efeitos de gás, névoa e radiação.

Nanitos autômatos: Robôs microscópicos que anulam uma desvantagem sua.

Gordura de baleia: Concede +5d de dano no próximo ataque e 100 pontos de vida temporários.

Poeira estelar: Inalar aumenta todos os talentos em 5 por 3 rodadas.

Sangue revelador: Cura a praga arenosa, concede metade de seus pontos de vida como pontos de vida temporários e sua imortalidade em rigidez.

Implantes novos:

Custam 500 mil

Canalizador radioativo: Serve como um filtro de radiação, água e sangue, permitindo a travessia segura nessas condições.

Bombeador de oxigênio: Permite respirar no vácuo e submerso em líquidos.

Replicador de memórias: Permite você aprender uma habilidade nova para cada 2 níveis que tiver.

Bloqueador perfeito: Anula um tipo de condição ao seu desejo, escolhido assim que você adquirir o implante. O portador pode ter mais de um implante deste tipo.

REGRAS

Dano de queda

Tudo que sobe...

Ao cair de alturas grandes seus ossos e órgãos internos talvez tenham uma surpresa para te falar, mas como isso funciona?

A partir de 5m de altura você sofre dano de queda, equivalente a 1d20 de dano. Para cada 5m adicionais o dano dobra.

Exemplo: Rick cai de uma altura de 15m, ele rola o d20 e vê o resultado 15, então multiplica por 2, resultando em 30 e multiplica novamente por 2, resultando em 60 de dano.

Coreografia de dano

Fazendo bonito

Uma coreografia de dano é uma forma de agilizar um combate, funciona como a brincadeira da velha a fiar. Ambos combatentes precisam concordar em começar uma coreografia de dano, para cada etapa da coreografia o dano dobra e uma desvantagem é dada ao atacante da vez.

Exemplo: Rick começa uma coreografia de dano com Combo, Rick diz que dará um soco, Combo diz que esquivará para esquerda, ambos concordam em seguir a coreografia, Rick diz que dará um chute, recebendo uma desvantagem e dobrando o dano se acertar, Combo segue e diz que bloqueará o chute com um jab, Rick e Combo seguem a coreografia, com Rick dizendo que dará um gancho como counter, agora o ataque final terá duas desvantagens e dano quadruplicado, Rick e Combo decidem encerrar a coreografia. O ataque então é rolado considerando as desvantagens e dano.

Perseguição

Corre cambada

Em algumas cenas uma perseguição de veículos pode começar, como elas funcionam?

O piloto deve rolar um teste de pilotagem com intelecto ou velocidade, definindo quantos metros ele poderá se distanciar dos inimigos, os passageiros podem fazer ações para auxiliar o piloto, concedendo +5 em seu teste ou atrapalhar o inimigo, causando uma desvantagem.

Lembrando que carros possuem inércia, para se movimentar a direção oposto primeiro será necessário parar seu veículo e depois dar marcha.

Pontos de protagonismo

A recompensa dos justos

Os pontos de protagonismo são uma forma simples de recompensar uma boa jogada de um jogador, a critério do mestre um jogador pode receber um ponto de protagonismo, que pode ser usado para:

Curar metade de sua vida
Sair de morrendo
Anular uma desvantagem
Dobrar o dano de seu próximo ataque

Batalhas navais

Arrrgh

Batalhas navais são mais uma mecânica extra de Vilofrenia. Em uma batalha naval cada navio deve proteger seu capitão, sem um capitão o navio perderá o controle e afundará.

Os navios possuem um espaço retangular onde o capitão se esconde, cada navio tem uma rodada tentando acertar onde o capitão está, três acertos no capitão configuram uma derrota, o capitão no entanto não pode se mover através de um quadrado já atirado.

Radiação

Ar temperado

Após o mundo acabar a radiação destruiu a terra, em diversos locais em suas expedições pelo apocalipse você encontrará áreas infestadas de radiação, como isso funciona?

Todos possuem uma resistência a radiação, equivalente a 5+imortalidade, quando esses pontos se esgotam algo ocorre. Os meta humanos são seres intrinsecamente radioativos, então os resultados podem ser surpreendentes.

Você recebe um ponto de radiação em casos de:

Uma rodada em uma área de radiação
Ataques que dizem causar dano radioativo
Ingerir algo radioativo

Efeitos da radiação

Uma brincadeira deliciosa

Quando sua “vida” radioativa se esgota você oficialmente se tornou um monstro horroroso de radiação, ou algo assim. Os efeitos de radiação variam em:

1-Reduz sua vida máxima em 100
2-Diminui 3 em atributos
3-Diminui em 10 talentos
4-Passa a receber +3d de dano pela sessão
5-Fica enjoado pela sessão
6-Ganha uma melhoria de poder

A epifania do arquiteto

Em um parque na zona leste de São Paulo, um encontro inusitado ocorre. Dois dos heróis mais mistérios da Atlas se encontram: Houdini e Sr. Tempo.

Sr. Tempo usando uma camisa pólo por dentro de uma calça jeans e boné, enquanto Houdini usa de forma casual uma bermuda, chinelo e uma camisa de Sakura Cardcaptor.

Durante a conversa, Houdini pergunta:
"Tempo, eu já vi muita coisa. Mas quando eu nasci, você já era velho. Na sua opinião, qual foi o meta-humano mais forte da história?"

Tempo responde:
"Pergunta difícil. Nós dois somos bons, mas não diria que somos os mais fortes... Existiram muitos monstros desde que as janelas se partiram, e nosso tempo não fica de fora dessa. Não tem como começar essa conversa sem falar do Defensor, indiscutivelmente o melhor em termos brutos. Mas o El Toro não fica tão atrás em termos de força, com o adicional do potencial mágico que ele tem. Se formos falar em demonstração de força, podemos falar do Senador Delacruz, Jester Chavo, ou do pobre coitado que foi jogado na Coração Verde-Amarelo. Entre muitos outros: Combo, Radiante, Hydro, Platina, Ferrocineista, a lista é longa.

Essa pergunta é quase impossível... Mas eu conheço a resposta de uma pergunta ainda mais complexa. Eu conheço o Meta-Humano mais habilidoso que já existiu"

"O mais Habilidoso?" - Pergunta Houdini

Tempo responde:
"Em 1946, um arquiteto chamado Edson Mancini, viu com os próprios olhos o milagre azul. E depois disso, descobriu como manipular a própria natureza"

"Quando o milagre aconteceu, ele tinha 27 anos. Aos 30 ele começou a manifestar poderes"

Houdini, assustado, responde:
"impossível! Nenhum adulto desenvolveu poderes durante o milagre."

Tempo diz:
"Eu também pensava isso."

Edson Mancini

Nascido em 1919, em Goiás. Formado em arquitetura e engenharia.

Tinha 27 anos quando presenciou o milagre azul, e ficou fascinado pelo que viu. Desde então, um sentimento de que o mundo havia mudado nunca parou de intrigá-lo.

É conhecido entre os estudiosos da área, que indivíduos que já haviam começado a puberdade quando a explosão ocorreu não tinham chance de desenvolver qualquer tipo de mutação. No entanto, seu caso foi diferente.

Por volta de seus 30 anos, Edson, após muita insistência, conseguiu manifestar sua primeira mutação: ele notou que conseguia aquecer objetos que segurava quando se concentrava nas sensações táteis. E aquilo o deixou ainda mais intrigado.

É seguro dizer que aquilo havia se tornado uma obsessão em sua vida, o que gerou uma dedicação absoluta ao estudo e prática dos seus poderes. Até que um dia ele se perguntou:

"Será que eu estou limitado a isso?"

Um monstro havia nascido.

Edson certamente foi o primeiro meta-humano a manipular de forma tão significativa sua mutação original. Mas talvez ele também seja o melhor manipulador genético que o mundo já viu.

Foi aos seus 44 anos de idade que ele criou sua própria mutação, uma forma aprimorada de magia que ele mesmo chamou de Epifania do Arquiteto

Dentro de locais fechados, Edson usa seu próprio conhecimento em engenharia e arquitetura para manipular a sala e seus objetos pertencentes, limitado apenas ao seu próprio conhecimento matemático. O nível de precisão que ele alcança depende de sua noção física de espaço e do conhecimento das medidas da sala em que está.

A epifania

Uma epifania do arquiteto ocorre depois que um indivíduo acerta um fulgor heróico, o indivíduo passa a compreender completamente seu poder, mas esse conhecimento é passageiro, até o final do combate seu poder melhora em 4 categorias.

VILOFRENIA

As previsões de Azura

O robô mágico das Indústrias Torque traz para você novidades e previsões do futuro!

Esse capítulo é voltado para o rolador de missões de Vilofrenia!

O cenário

Role um d10 para definir o cenário

1-A cidade abissal
2-A igreja do sangue revelador
3-Um navio-nação
4-Uma capital desolada
5-Um deserto
6-Uma cidade alagada
7-Um navio baleeiro
8-O templo do Profundo
9-Um observatório
10-Uma extração de sangue da terra

O Evento:

Role um d10 para definir o evento

1-Cultistas do profundo atacam
2-Uma besta de radiação aparece
3-Um ancião acorda
4=Uma entidade de Setealém aparece
5-Uma estrela vai cair
6-Um evento astronômico vai acontecer
7-A praga da terra invade
8-Mercenários do deserto atacam
9-Uma extração de sangue é destruída
10-Um demônio é invocado

Desenrolar:

Role um d10 duas vezes para definir o desenrolar

1-Um pacto é proposto
2-Um civil é envolvido
3-O culto de um Deus antigo é acionado
4-Heróis de outra linha temporal entram em cena
5-Vilões aparecem
6-Uma fuga de carro começa
7-Uma bomba nuclear explode por perto
8-Um tsunami está chegando
9-Um terremoto começa
10-Explosões solares começam

Conclusão:

Role um d10 para definir a conclusão

1-O Diabo oferece um pacto
2-Uma empresa envia gladiadores para resolver
3-Um portal para outra dimensão é aberto
4-Um portal para Setealém se abre
5-O grupo encerra a missão com sucesso e recebe +500 mil
6-Uma pessoa importante morre
7-Um grupo de heróis se forma
8-Um grupo de vilões se forma
9-Um membro do grupo é chamado para uma seita
10-Uma entidade é invocada

Recompensa

Role um d10 para definir a recompensa

1-300 mil
2=500 mil
3-1 milhão
4-Um carro modificado
5-Um cartel de drogas
6-Uma arma totalmente modificada
7-Um artefato amaldiçoado poderoso
8-Uma armadura especial
9-Um pacto com uma entidade
10-Um cargo em uma seita

FICHAS

Guerreiros de Gaia

Lutando pelo outro final

Neste capítulo residem aqueles que não aceitaram o fim do mundo e estão tentando fazer a diferença com as próprias mãos.

O Pulga

Eca

Vida: 300

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: -5
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: -10
Ciências: 0
Ciências sociais:0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12

Carga máxima: 10

Reciclagem: Um escudo que concede +5 CA e causa 3d10+15 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

Podridão interna: O pulga solta uma baforada nojenta que causa o efeito de enjoado em alvos que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT20.

Chave de suvaco: O Pulga dá uma chave usando o suvaco utilizando força com utilização de poder contra a força com combate de um alvo, se ele vencer o alvo fica fraco, causando -3d de dano por 3 rodadas.

Jogo sujo: Alvos afetados por 2 efeitos do pulga sofrem 3d20+20 de dano por rodada até um dos efeitos acabar.

Bombeiro C

Ajuda está a caminho

Vida: 400

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 2
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 2
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 12
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 11

Knock-Knock: Um machado pesado com as cores do corpo de bombeiros, causa 4d20+20 de dano

Splash: Uma mangueira conectada a uma grande cabaça de água, permite lançar jatos de água

Movimento: 5m

Ataques:

Técnico de campo: O Bombeiro C pode carregar duas pessoas em seus braços sem ter desvantagens.

Pé na porta: O Bombeiro C tem o dobro de sua força para salvar civis em perigo.

Jato de contenção: O Bombeiro C pode dar uma jatada de água que derruba alvos que falharem um teste de velocidade com reflexo DT25

Portador

Temos que pegar

Vida: 400

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Marinette: Uma adaga surpreendentemente leve que causa 3d12+10 de dano

Movimento: 13m

Ataques:

Transportar: O portador pode marcar itens ou pessoas com sua tecnologia, estes marcados podem ser teletransportados para o portador como uma ação padrão.

Destransportar: O portador pode se teletransportar para um item marcado como uma ação padrão.

Fujão especialista: O portador pode jogar sua adaga até o triplo de seu movimento de distância.

El Noel

Papai?

Vida: 600

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 1
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Movimento: 3m

Ataques:

Porradeiro profissa: Noel pode dar 3 ataques desarmados e seu ataque causa 4d20+15 de dano, com crítico x3.

Atrás do papai: Noel pode ficar a frente de alvos, os protegendo, alvos atrás do Noel recebem mais 5CA e atacantes tem desvantagem para acertá-los.

Coração de ouro: Quando Noel está protegendo alguém ele recebe 100 pontos de vida temporários.

Astrid

Tema a natureza

Vida: 600

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Tyrfing: Uma espada negra pesada e mágica, causa 5d20+35 de dano e ataques à cabeça causam dano quadruplicado, a espada retorna à mão do portador

Movimento: 8m

Ataques:

Aura amedrontadora: Todos que iniciam um combate com Astrid devem rolar um teste de intelecto com conhecimento DT20, se falharem entram em pânico pela rodada.

Oportunista: Astrid pode atacar todos os alvos em pânico.

Ajuda floral: Se Astrid estiver rodeada pela natureza ela recebe +5 em todos os talentos e anula uma desvantagem.

Interlúdio

Por amor

Vida: 700

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 10
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5

Carga máxima: 17

Movimento: 8m

Ataques:

Combatente experiente: Os ataques desarmados do Interlúdio causam 4d20+20 de dano e causam crítico x4.

Proteção da paz: Interlúdio pode dar mais dois ataques em alvos com menos força que ele.

Pelo amor: Interlúdio tem mais uma ação completa se crianças estiverem assistindo.

Metamorfose: Interlúdio pode mudar sua aparência usando seu poder.

Serjão Bala certa

Na mosca

Vida: 700

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 20
Imortalidade: 1
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 15
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Jurandina: Um rifle comicamente longo que causa 10d20+50 de dano, tiros na cabeça causam dano triplicado e seu crítico é x3.

Bizoio: Um scope infravermelho que concede +5 de armaria e percepção e permite ver no escuro.

Munição brutalista: A partir de 50m o multiplicador crítico aumenta em 1.

Movimento: 23m

Ataques:

Vantagem territorial: Serjão causa +5d de dano contra alvos abaixo dele.

Auxílio revoal: Os corvos de Serjão podem revelar alvos escondidos como uma ação extra a cada 3 rodadas.

Quietinho: Serjão aumenta seu multiplicador crítico em 1 quando está furtivo.

Tommy Carnaval

Eu sou mais brasileiro que todos vocês

Vida: 800

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 10
Imortalidade: 10
Intelecto: -2
Popularidade: 2
Poder: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 3
Ciências: -5
Ciências sociais: -5
Combate: 18
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10

Carga máxima: 25

Movimento: 13m

Ataques:

Punhos brasileiros: Tommy pode realizar 4 ataques com seus punhos e eles causam 8d20+45 de dano, com crítico x3.

Raios carnavalescos: Tommy solta raios lasers coloridos de seus olhos usando poder com utilização de poder, esse ataque causa 10d20+60 de dano e deixa o alvo em chamas, sofrendo 5d20+20 de dano até apagar o fogo.

Brutalidade brasileira: Tommy pode realizar duas ações por rodada.

Sen Som

Shhhh

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 12
Imortalidade: 20
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: -15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Legião: Uma armadura espacial que concede 25CA e rigidez atacantes tem 2 desvantagens para acertar o portador.

Flaviana: Uma metralhadora motosserra que causa 4d20+20 de dano.

PostMortem: Um aniquilador gravitacional

Movimento: 15m

Ataques:

PostMortem: Sen ativa o aniquilador gravitacional, criando uma cúpula de 5m onde todos ficam leves e humanos desmaiam depois do número de rodadas equivalente a sua imortalidade.

Fim da entropia: Sen reverte o fluxo do postmortem, criando um buraco negro que atrai todos que falharem um teste de velocidade com reflexo DT20. Além disso sua armadura entra em sobrecarga, dobrando sua força e imortalidade até desligar o postmortem.

Após as 3 rodadas a armadura desliga por 1 rodada.

Yorinobu Koyama

Honra samurai

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 15
Imortalidade: 1
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma:0
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 10

Shirasaya: Uma katana leve que pode dar 3 ataques que causam 4d20+25 de dano, crítico x3.

Movimento: 18m

Ataques:

Disruptura: Yorinobu pode causar danos psíquicos usando seu poder com utilização de poder. Seu dano é de 8d20+30 e se o alvo falhar um teste de intelecto com conhecimento DT25 ele perde a reação.

Confusão mental: Yorinobu confunde a mente de até 3 alvos que falharem um teste de intelecto com conhecimento DT25, se os alvos falharem perdem a rodada. Yorinobu só pode usar essa habilidade a cada 3 rodadas.

Niten Ichi ryuu: Yorinobu pode projetar ataques mentais, usando poder com utilização de poder contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se Yorinobu vencer ele causa 4d10+10 de dano mental.

Todos possuem uma vida mental equivalente a sua vidaxintelecto, não podendo ser igual a zero (pontos negativos dividem o invés de multiplica)

Para cada 50 de dano mental o alvo perde 2 de acerto

Para cada metade de dano mental o alvo recebe uma desvantagem

Ao zerar a vida mental o alvo entra em exaustão.

Exaustão: O alvo não pode usar habilidades e todas ações sobem uma categoria.

D4QP

Veja sua criação

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 15
Intelecto: 10
Popularidade: 1
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Adaptação acelerada: D4QP pode se adaptar a ataques causados nele como uma ação extra, ele leva 3 rodadas para se adaptar a um ataque, anulando os danos seguintes.

Moldar alma: D4QP pode tocar a carne de um alvo e modificar sua alma, usando poder com utilização de poder contra o poder com atletismo de um alvo. Se o alvo perder ele perde uma habilidade e sofre 4d20+35 de dano.

Mente de colmeia: D4QP pode transferir sua alma para outra unidade autômata usando poder com utilização de poder, assumindo sua invulnerabilidade e vida.

Alma agonizante: Alvos que atacam D4QP recebem desvantagem para acertá-lo.

Ruído Branco

Sinta minha dor

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 15
Super velocidade: 5
Imortalidade: 15
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 0
Combate: 20
Conhecimento: 8
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 20

Omo-sa: Pulseiras ultra densas que transformam os punhos do portador em uma arma estupidamente pesada de dano base 8d20+35.

Movimento: 8m

Ataques:

Combate furioso: Os ataques do Ruído Branco causam 15d20+55 de dano, ele pode dar 3 ataques e seu crítico é x5.

Controle muscular: O Ruído Branco pode controlar a musculatura de alvos, podendo realizar as seguintes ações:

Piscar os olhos: O alvo recebe desvantagem para atacar.
Relaxar esfíncter: O alvo se mija e entra em pânico se falhar um teste de intelecto com conhecimento DT25

Fraquejar as pernas: O alvo perde metade de seu movimento

Contração preventiva: O Ruído Branco pode usar poder com utilização de poder para salvar alvos morrendo

Fortalecer explosão muscular: O Ruído Branco dobra o multiplicador crítico de um ataque de arma branca.

Frag-Shot: O Ruído Branco cria uma mini bomba de hidrogênio em sua mão e explode no rosto de um alvo, esse ataque usa poder com utilização de poder e causa 10d20+50 de dano e se o alvo falhar um teste de imortalidade com percepção DT25 o alvo recebe uma desvantagem para atacar na próxima rodada.

Locomoção explosiva: o Ruído branco pode usar explosões para se mover mais rapidamente, somando sua utilização de poder ao seu movimento.

O Violinista no telhado

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 25
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 20

Carga máxima:10

Clair: Um violino de madeira com as iniciais cravejada B+F

Movimento: 13m

Ataques:

Surfar: O Violinista no telhado pode manipular ondas, com este poder ele pode realizar as seguintes ações:

Surfar ondas sonoras: O Violinista toca seu violino usando poder com carisma, podendo surfar nas ondas sonoras, somando seu carisma a seu movimento, além de receber o movimento de voo.

Embaralhar ondas mentais: O Violinista embaralha as ondas cerebrais de um alvo, usando poder com utilização de poder contra a imortalidade com conhecimento de um alvo, se o alvo perder ele fica confuso e recebe duas desvantagens para atacar pela rodada

Melodia hipnótica: O Violinista pode realizar 3 ações por rodada.

Amplificar ondas elétricas: O Violinista toca seu violino causando ondas elétricas em alvos, seu ataque usa poder com carisma e causa 30d10+50 de dano.

Condensar ondas magnéticas: O Violinista pode usar seu poder com utilização de poder para atrair as armas de todos que falharem um teste contra de velocidade com reflexo.

A Mão Santa

Abençoai-vos

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 10
Imortalidade: 10
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 10

Movimento: 13m

Ataques:

Anular distância: A Mão Santa pode anular a distância entre ela e um alvo, transportando ela até o alvo ou o oposto

Santificada: Alvos sofrem uma desvantagem para atacar a Mão Santa.

Passagem sagrada: A Mão Santa tem 3 reações por rodada e pode somar sua utilização de poder a seu reflexo como esquiva.

Condensar átomos: A Mão Santa pode aproximar os átomos de alvos, causando uma espécie de esmagamento interno que causa 40d10+50 de dano, o alvo rola um teste de imortalidade com atletismo DT25, se passar ele sofre apenas metade do dano. O teste da Mão Santa é de poder com utilização de poder.

Comprimir matéria: A Mão Santa pode reduzir a distância dos átomos de um objeto, reduzindo sua carga em até 5 pontos.

Fusão atômica: A Mão Santa pode fundir dois átomos, gerando uma explosão em área que causa 100d10+100 de dano, com crítico x5.

Vinushka

Conheça um real mago

Vida: 3.500

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 1
Intelecto: 15
Popularidade: 5
Poder: 20

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 25
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 30

Carga máxima: 5

Alcorão: Um grimório mágico e abençoado que multiplica o multiplicador crítico do portador em 3.

Movimento: 8m

Ataques:

Quat ghayr mahduda: Vinushka conjura um raio sobre até 5 alvos usando seu poder com utilização de poder, seu dano é de 50d10+50, com crítico x3.

Mukhkh: Vinushka rouba a eletricidade dos neurônios de um alvo, usando poder com utilização de poder contra a imortalidade com conhecimento de um alvo, se Vinushka vencer o alvo perde 2 rodadas desmaiado.

Kahraba': Vinushka conjura uma torrente de eletricidade em uma área de 5m, todos que passarem pela área sofrem 4od10+5o de dano.

Sabedoria anciã: Vinushka pode realizar duas magias por rodada.

Sariqa: Vinushka absorve a energia de tudo ao seu redor, desligando tudo que for eletrônico.

Viktor Vaughn

Doomsday

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 15
Popularidade: 5
Poder: 25

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 25
Combate: 5
Conhecimento: 30
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 35

Carga máxima: 5

Jakha le Devleske: Os olhos de Cristo, permite o portador ver a vida, atributos, talentos e habilidades de um alvo. Também permite o alvo a ver a próxima ação do alvo, assim como sua rolagem.

Corpus Christi: Partes da cruz de cristo cravados em sua carne, melhora o crítico em 10 e o multiplicador crítico em 3

Movimento: 8m

Ataques:

Manipulação quântica: Viktor pode manipular a matéria ao seu redor, podendo criar itens como desejar, ou desfazer outros itens.

Busca da verdade: Viktor pode realizar 3 ações por rodada e atacantes tem 2 desvantagens para acertá-lo.

Vibrar cordas: Viktor pode vibrar as cordas que formam um ser, usando seu poder com utilização de poder, causando 100d20+100 de dano, com crítico x3.

Alterar vibração: Viktor vibra as cordas que o compõem em uma vibração diferente das demais, visualmente desaparecendo e não podendo ser atingido.

Matéria não euclidiana: Viktor pode se mover na quarta dimensão, podendo se mover para rodadas passadas, visualmente os outros enxergam seu ser se deformando.

Destrinchar destino: Viktor corta uma corda que compõe um ser, reduzindo a metade seus atributos e talentos.

Filhos do apocalipse

Os inimigos

Aqui residem aqueles malditos que abraçaram completamente o fim, e que desejam aprofundar a humanidade em caos.

Pouca coisa e Quase Nada

Vida: 400

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 20

Blam!: Um martelo pesado que causa 3d20+15 de dano

Bum!: Um martelo pesado que causa 2d20+25 de dano

Movimento: 6m

Ataques:

Corações interligados: Ambos possuem a mesma barra de vida e morrem ao mesmo tempo.

Ataque em sincronia: Ambos atacam juntos, um ataque com cada arma, usando os atributos somados.

Agarrar e punir: Um dos dois agarra um alvo e o outro ataca, se o alvo for agarrado o dano aumenta em 3d.

Camaromem

Poder animal

Vida: 400

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 8

Carga máxima: 10

Injusta: Uma pistola pesada que pode dar 3 tiros que causam 3d20+20 de dano.

Movimento: 3m

Ataques:

Ardiloso: O Camaromem causa +3d de dano quando está furtivo.

A pistola: O Camaromem pode concentrar o ar em sua mão e disparar uma bolha de ar ultra quente que causa 5d20+30 de dano.

Jacinto cabeção

Chama ele!

Vida: 500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Força radioativa: Os ataques de Jacinto causam 8d12+12 de dano, usando força e velocidade com combate.

Cabeção: Jacinto pode dar uma cabeçada no chão, que causa dano em uma área de 3m dele, o dano é de 8d20+25 de dano e Jacinto sofre 50 pontos de dano.

Urjubu

MORTE!

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: -10
Ciências: -10
Ciências sociais: -10
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 13

Destruição encarnada: Uma placa de trânsito pesada fundida com vários arames, causa 8d20+25 de dano e sangramento de 5d20+10

Movimento: 8m

Ataques:

Fúria incontrolável: A amálgama pode realizar 3 ataques com desvantagem.

Destroçar: A amálgama pode realizar mais 3 ataques com 2 desvantagens.

Trucidar: A amálgama pode realizar mais 3 ataques rolando apenas 1 dado.

Alimentar-se: A amálgama causa +3d de dano a alvos sangrando.

Femme Fatal

Espinhos da rosa

Vida: 1.500

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 12
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 10
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0

Carga máxima: 5

Império da rainha: Alongamentos para as unhas surpreendentemente leves que causa 4d10+10 de dano base.

Movimento: 11m

Ataques:

Olhar sedutor: Todos que começam um combate devem rolar um teste de intelecto com conhecimento DT25, se falharem ficam encantados e recebem uma desvantagem, a cada rodada o teste é repetido com a dificuldade diminuída em 5 até o alvo passar.

Quebra-corações: A Femme fatal pode rolar o dobro de ataques a alvos encantados.

Marcas de amor: A Femme fatal causa sangramento de 4d20+10 de dano que pode ser reaplicado a cada ataque.

Carniça

DOR!

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 12
Intelecto: 10
Popularidade: 1
Poder: 12

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: -15
Ciências: 15
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento:12
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 18

Carga máxima: 5

MedhelP: Uma bomba de sangue que cura 5d20 de vida por rodada.

Movimento: 3m

Ataques:

Espinhos de sangue: O Carniça vomita sangue no chão que se dispara como espinhos em inimigos, usando seu poder com utilização de poder, esse ataque causa 8d20+20 de dano e sangramento de 4d10+10.

Proliferar a dor: Carniça pode gastar pontos de vida para sentir dor e aprimorar seus ataques, aumentando 3d de dano para cada 100 de vida perdido.

Rosas embebidas:
Carniça pode criar rosas de sangue que perfuram sua carne e curam metade do dano que foi causado em seu último ataque.

Jardim de rosas:
Carniça pode criar uma área de 5m cheia de espinhos, quem passar pela área se corta e dofre 8d10+20 de dano.

Ensinamentos da dor:
Carniça pode realizar duas magias por rodada.

O rei dos ratos

Biossistema

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 5
Imortalidade: 12
Intelecto: -10
Popularidade: -10
Poder: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 30

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: -20
Ciências: -10
Ciências sociais: -10
Combate: 12
Conhecimento: -20
Crime: -10
Percepção: 5
Pilotagem: -20
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12

Carga máxima: 17

Movimento: 8m

Ataques:

Compactar carne: O Rei dos ratos pode comprimir sua carne, criando uma arma estupidamente pesada que causa 10d20+25 de dano e que ataca em cone de 3m a sua frente.

Absorver carne: O Rei dos ratos pode absorver a carne de criaturas vivas recebendo metade de seus pontos de vida se a criatura falhar um teste de imortalidade com atletismo contra poder com utilização de poder.

Adaptar carne:
O rei dos ratos pode adaptar sua carne ao longo da luta, anulando efeitos depois de 2 rodadas e dobrando sua rigidez a cada 1000 de vida perdido.

O Probabilista

Não me diga

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 12
Popularidade: 1
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 05
Carisma: 05
Ciências: 05
Ciências sociais: 05
Combate: 05
Conhecimento: 25
Crime: 0
Percepção: 05
Pilotagem: 0
Reflexo: 05
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 5

Bum-Jabbar: Uma agulha de ouro que causa 0,0001 de dano

Movimento: 3m

Ataques:

Reverter probabilidade: O Probabilista pode inverter o valor de seus talentos ou de um alvo.

Melhorar sorte: O Probabilista pode rerolar testes de todos até 3 vezes por rodada.

Improvável: Os alvos que tentam atacar o Probabilista tem 2 desvantagens.

Reversão de sorte: 3 vezes por combate o Probabilista pode inverter o dano que causar.

Calamidade: O Probabilista altera a sorte ao seu redor, causando tragédias improváveis que causam 8d20+50 de dano e tem crítico x5.

Achilas Acadama

Cogumelástico

Vida: 8.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 15
Popularidade: 1
Poder: 15

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 25

Carga máxima: 10

Gelezinia Vilkas: Uma máscara de gás preta com cogumelos que concede ao usuário +5d de dano, 10 de acerto e multiplica seu crítico por 3

Movimento: 11m

Ataques:

Amaldiçoar alma: Achilas amaldiçoa um alvo, fazendo com que o alvo sofra +5d de dano pelas próximas 3 rodadas.

Cogumelar corpo: Achilas cospe uma rajada de poeira preta usando poder com armaria, transformando o corpo do alvo em cogumelos, causando 10d20+100 de dano, se o alvo morrer ele se transforma em um cogumelo (Checar drogas da ultraferrovia)

Proteção fungica: Achilas pode criar uma barreira de cogumelos usando seu poder com reflexo e utilização de poder para evitar um ataque.

Glutão maldito: Achilas pode comer cogumelos para recuperar 5d20+50 de vida.

Prole amaldiçoada: Achilas pode gastar 1.000 de vida para passar automaticamente em um teste.

COMPENDIUM HERÓICO

Propósito

Este livro é uma expansão do universo de Herofrenia, aprofundando todos os personagens de todas as expansões e do próprio livro base. Esse livro contém a história breve de todos os personagens, porém nada deve ser levado a ferro e fogo, essas são apenas ideias para complementar o seu jogo!

A Boneca

Construída com amor

Aparência: A Boneca é uma mulher feita de um material parecido com porcelana, usando um vestido do final dos anos 1800, seus braços possuem lâminas retráteis e seu cabelo é branco

Histórico: A Boneca foi construída por volta de 1800, inspirada na esposa de um inventor após sua morte. A Boneca vagou por diversos proprietários, até as janelas se partirem, quando se tornou um artefato amaldiçoado, porém, por sua origem, ela tomou consciência. Desde então a Boneca luta contra o paranormal.

A Devorada

Muita fome

Aparência: A Devorada é uma mulher lobisomem com cerca de 1,90 de altura, seu corpo é musculoso e sua mandíbula se expande de forma não natural.

Histórico: A Devorada nasceu no norte do Brasil, onde cresceu em uma família de historiadores. Em uma expedição à floresta amazônica a Devorada entrou em contato com um artefato amaldiçoado de um povo nativo da região, ganhando as características de um animal selvagem, lembrando um lobisomem.

A existencialista

A verdade oculta

Aparência: A existencialista é uma mulher pequena, com vestes antigas e bem cuidadas, seu cabelo é cacheado e branco, como sua pele, ela possui três piercings em sua boca

Histórico: Elizeveta Pavlov é uma mulher que nasceu no oculto, sua vida toda foi dedicada ao estudo do paranormal. Seu conhecimento sobre Setealém é sua maior força. Desde nova Elizeveta cultivava pactos com entidades poderosas, com o desejo de se conectar a algo maior.

A Invisivel Lúcia

Não vê mais

Aparência: Lúcia é uma mulher negra com cabelo black power, seu corpo é esbelto e ela usa roupas classicamente punk.

Histórico: Lúcia desenvolveu seus poderes cedo em sua vida, sua capacidade de tornar-se invisível se mostrou interessante para as empresas de heróis. Lúcia trabalha muito mais como uma espiã do que como uma heroína de verdade.

Achilas Acadama

O homem dos cogumelos

Aparência: Achilas é um homem com cabelos longos e vermelhos, usando sempre roupas formais e sua máscara de gás negro. Sua boca possui uma grande cicatriz.

Histórico: Achilas é um dos magos mais forte do mundo, sua especialização sendo o paranormal. Achilas nasceu especial no meio dos magos, sua capacidade de se relacionar com o além se mostrou única, assim como seu potencial para a manipulação de magia. Seu poder consiste na manipulação da realidade, usado para criar poderosos cogumelos.

Aditivado

À sua disposição

Aparência: Aditivado é um homem de cerca de 50 anos, calvo e cabeludo, fora de forma e com cheiro forte de combustível.

Histórico: Aditivado era o herói de suporte do herói Hydro, em seus dias de glória ele lutava usando seus poderes de combustível ao lado do herói aquático. Quando a mulher de Hydro faleceu, Aditivado o apoiou em seu plano de afogar o mundo.

Afiliado da Ovelha

O conhecimento

Aparência: O Afiliado da Ovelha é um homem negro, bem afeiçoado, com um grande bigode, suas roupas amarelas demonstram os padrões africanos de sua origem.

Histórico: O Afiliado da Ovelha é um homem extremamente misterioso, assim como a Ovelha. Este homem possui a manipulação do conhecimento, sua mente é repartida entre todos os universos, garantindo a ele efetivamente a imortalidade. Sua afiliação com a Ovelha veio tarde em sua vida, quando ele conheceu o Homem por trás da máscara.

Alex Pereira

Ansiedade em pessoa

Aparência: Alex é um jovem de cerca de vinte anos, com um cabelo com franja e um rosto fofo.

Histórico: Alex possuía um potencial grande para magia desde seu nascimento, porém esse potencial foi ceifado por sua família. Alex foi expulso de casa ainda jovem, e só foi conhecer estabilidade quando conheceu sua mestre, Syndra.

Amenadiel

A virtude

Aparência: Amenadiel é um homem alto e com músculos poderosos, apesar de não serem definidos. Ele utiliza uma armadura de penitência com um grande capacete piramidal com a expressão de redenção.

Histórico: Amenadiel é a principal virtude dos Cruzados. Seu bando busca as partes de Cristo, com a intenção de proteger do caos e das más intenções do mundo. Amenadiel comanda os cruzados com braço de ferro, mas ainda se compadece de seus aliados.

Armstrong Bill

O campeão

Aparência: Bill é um homem de mais de dois metros de altura, com um corpo extremamente musculoso e bem definido, em seu rosto tem uma tatuagem inspirada em um boxeador famoso dos anos 80, e um cabelo em dreads.

Histórico: Bill nasceu em meio a luta livre mexicana, sua família é constituída de lutadores e apresentadores, já muito jovem ele começou no ringue, ao longo de mais de trinta anos ele se tornou o símbolo máximo da luta livre.

Astrid

Natureza e fé

Aparência: Astrid é uma mulher muito bela, com cabelos ondulados longos e ruivos. Suas vestes são de pele de animais, tipicamente vikings.

Histórico: Astrid nasceu no norte da Europa, em uma pequena civilização periférica, que vivia à base da pesca e coleta. Quando jovem, seus poderes de aura fizeram com que Astrid fosse excluída, fazendo com que ela passasse mais tempo na natureza, criando assim um vínculo com ela.

B4-LU Burguerberg

O coração caipira

Aparência: B4-LU é um robô humanoide com adesivos de baseball espalhados por seu corpo, ele usa um boné de baseball e seu rosto é uma tela preta que transmite imagens.

Histórico: B4-LU é uma unidade criada pelo Maquinista que foi extraviada no Kentucky, onde ele efetivamente se desenvolveu. B4-LU decidiu se tornar um herói por seu coração gentil, após fazer missões junto de Rick Balboa, o qual futuramente nomearia seu filho em homenagem.

Bananilson Farofa

já falei que é só Ban!

Aparência: Bananilson é um homem que sempre se veste bem, seus cabelos e barba brancas revelam sua idade, apesar de sua boa forma.

Histórico: Bananilson é um assassino que levava sua vida por missões secretas das empresas, especialmente pelo contratante Hamilton Coelho. Bananilson possui o poder de se transformar em um tigre estranhamente atraente.

Belo Señor

Por uma boa luta

Aparência: Belo Señor é um homem que já passou de seu ápice físico, mas ainda mantém seu bom cuidado com seu corpo.

Histórico: Belo Señor é um lutador de luta livre que fez seu nome por volta dos anos 2000, porém continuou lutando mesmo após sua carreira perder seu fogo.

Berserker

Furioso

Aparência: O Berserker é um homem com mais de dois metros de altura, com um corpo imponente. Seu rosto possui uma cicatriz enorme, que atravessa seu olho cego.

Histórico: O Berserker nasceu em uma tribo isolada na área eslava, criado para o combate, sua fúria só cresceu, a cada batalha ele se tornava mais forte, sua fúria crescia. O Berserker destruía tudo em seu caminho até conhecer o Panteão, com quem criou um laço inseparável, após ser destruído em combate.

Big Pharma

Senador Armstrong

Aparência: Big Pharma é um homem com quase três metros de altura, com um corpo esquelético, com uma cabeça enorme e uma mandíbula extremamente musculosa.

Histórico: Filho bastardo de Brainwave, Antonio Victor Delacruz é um homem com um plano. Quando jovem sua mãe ficou paralisada como resultado da luta de heróis, ele então cresceu na igreja católica, onde se professou sua fé e lealdade. Quando mais velho ele começou seu plano, o plano para libertar a humanidade de suas amarras, o plano para unir toda a humanidade e negar o que não deveria existir, o plano para acabar com o heroísmo.

Big Thomas

O objeto imparável

Aparência: Thomas é um homem rinoceronte com mais de 500 quilos. Seu corpo é musculoso e brutal.

Histórico: Thomas teve uma vida difícil quando era mais novo, como consequência de ser um antropomorfo, sofreu preconceito e o ódio da humanidade em cima de si, o qual Thomas aprendeu a responder com violência extrema.

Billy Twice

Enxergando dobrado

Aparência: Billy é um homem que fede a cigarro e vive em seu terno, apesar de não cuidar muito dele, ou de si mesmo.

Histórico: Billy sempre se aproveitou das oportunidades da vida, se aproveitando de seus poderes desde jovem, ele fez um nome na vida do crime, até conhecer Tony, que o convidou para fazer parte dos rapazes, uma oportunidade melhor ainda de se tirar uma prata.

Bombeiro C

Tentando seu melhor

Aparência: Bombeiro C é um homem em boa forma, com um rosto bem masculino.

Histórico: Um dos poucos amigos de Combo, o bombeiro decidiu fazer a diferença com suas próprias mãos. Após se formar como bombeiro militar ele decidiu entrar para a vida heróica.

Brainwave

Nos seus pensamentos

Aparência: Brainwave é um homem no final de seus cinquenta anos, apesar de parecer estar no meio de seus sessenta anos. Seu rosto é muito marcado de expressões e seus olhos são muito saltados.

Histórico: Brainwave viveu uma vida fácil, se aproveitando de seu talento natural, nunca conheceu o que o mundo tem de pior, mas com certeza fez o pior do mundo usando seus poderes. Já adulto Brainwave se tornou uma ferramenta nas mãos das empresas, sem questionar muito, desde que suas drogas chegassem no dia certo.

Cadernista Jussara

Pintando um mundo melhor

Aparência: Jussara é uma mulher negra com cabelo raspado, ela usa um macacão manchado de tinta e sempre carrega latas de tinta e pincéis.

Histórico: Jussara começou cedo na vida heróica, após aprender a manipular seu poder mágico, ela começou a criar. Sua manipulação consiste na projeção de energia vital em suas pinturas.

Camaromem

Pistola

Aparência: Camaromem é um homem de porte nada expressivo, que usa a camisa de um político de extrema direita como turbante em sua cabeça.

Histórico: Camaromem foi mordido por um camarão pistola radioativo, ganhando os incríveis poderes deste artrópode, e um grau de personalidade esquizoide.

Carniça

Pela dor

Aparência: Carniça é um homem com seu corpo totalmente sem pele, com todos seus membros arrancados. Ele vive enfaixado por talas médicas e um de seus olhos azuis é cego.

Histórico: Carniça é um poderoso mago que aprendeu a conciliar a magia com o paranormal, seu masoquismo começou ainda jovem, quando descobriu que sua dor agradava muito Setealém.

Coisa rápida e Logo ali

Amigos do peito

Aparência: Ambos usam roupas genéricas de super heróis combinando, com um capuz com a inicial de seus nomes.

Histórico: Coisa rápida e Logo ali são melhores amigos que se formaram juntos na juventude heróica, um projeto organizado pela Atlas para a formação de novos meta-humanos.

Combustão

Trágicômico

Aparência: Combustão é um homem bem magro, com seus ossos bem proeminentes, ele tem os cabelos espetados para cima e usa uma calça jeans chamuscada.

Histórico: combustão tentou seguir a vida heróica quando era mais novo, porém sua impulsividade e tendência a se tacar fogo o impediram de progredir na carreira, fazendo com que ele assumisse uma postura vigilante ilegal.

Contorcionista Vitória

Dando a volta por baixo?

Aparência: Vitória é uma mulher bem pequena, porém com expressões bem marcadas de sua idade, ela veste roupas de contorcionista de circo.

Histórico: Junto de seu irmão, Vitória entrou na vida do crime quando a sociedade a largou de mão. Suas habilidades de troca de corpo permitiram ela ter uma carreira longa no crime, até fatalmente cruzar o caminho do Homijo.

Combo

Ninguém treina como o Combo

Aparência: Combo é um homem de cerca de 1,85 de altura, com um corpo musculoso e atlético, enfaixado em ataduras médicas.

Histórico: Ezequiel viveu uma vida solitária, sua família era pobre, seu pai era seu melhor amigo, e faleceu cedo. Seus poderes nunca foram fortes, seu corpo era frágil e sem muita força. Um dia então Ezequiel decidiu mudar, decidiu que não aceitaria a verdade que Deus lhe deu, que negaria sua fraqueza, nesse dia Combo nasceu. Fruto de trabalho duro como nenhum outro, Combo conseguiu reverter tudo que era fraco em si, se tornando uma besta sem igual.

D4QP

Unindo almas

Aparência: D4QP é um autômato misturado com carne humana, seu corpo cibernético possui diversos fios amostra e pedaços de pele por cima de eletrônicos.

Histórico: D4QP é uma unidade criada pelas Indústrias Torque, com a intenção de copiar o Maquinista e criar um autômato com uma alma. Porém o experimento deu errado, com D4QP criando uma consciência própria por sua alma. D4QP rapidamente evolui, de maneira a transcender sua carne, criando conexões neurais com a rede virtugumélica.

Deathlockjaw Graves

Ciência a que custo

Aparência: Graves é um homem deformado, com sua cintura para baixo em um autômato com patas de aranha robô. Seu rosto possui um inalador de veneno e seu corpo possui vários injetores de drogas.

Histórico: Graves foi parte da equipe de conserto da Ultraferrovia, parte do pessoal que decidiu ficar no Buraco. No Buraco ele fez seu nome, ele entrou cedo no jogo das drogas, se unindo a família de Magma Joebilly.

Defensor

O número 1

Aparência: O Defensor é um homem bem alto e musculoso, usando uma roupa típica de herói, bem colada em seu corpo, dando detalhe a seus músculos. Sua expressão é paternal, assim como seu grosso bigode.

Histórico: Nascido em um laboratório, o Defensor foi criado para ser o número um. Seus poderes foram planejados perfeitamente para criar a melhor combinação possível, sua personalidade foi moldada para ser a mais gentil, e talvez esse tenha sido seu erro fatal.

Demitrius Wesley Johnson

Pela liberdade

Aparência: Demitrius é um homem magro e bem pálido, que usa um terno e máscara pretos, contrastando com sua cor.

Histórico: Demitrius é um revolucionário na causa europeia. Sua cabeça está a prêmio, foi então que ele armou um plano, forjar sua morte de uma forma nunca antes vista, ele encontrou Roland Olivier, apagou suas memórias usando o Brainwave e mudou sua aparência para serem idênticos, fazendo com que todos acreditassem que Demitrius perdeu suas memórias.

Dr. Klaus Bohr

O renomado

Aparência: Klaus possui uma pele azulada, fria como um cadáver.

Histórico: Klaus é um cientista da Atlas que foi revolucionário em sua tecnologia de implantes e modificações corporais. Seu plano era restaurar seu corpo, porém foi impedido ao morrer em uma missão contra Monte Carlo.

Druida

Beleza natural

Aparência: A Druida é uma mulher no auge de sua idade, bela como uma modelo.

Histórico: A Druida é uma modelo fotográfica que desenvolveu seus poderes tarde na vida, e com eles decidiu fazer a diferença, lutando contra vilania no meio de seus ensaios fotográficos.

DupliCarla

Dois é melhor que um

Aparência: Carla é uma mulher com o cabelo raspado e uma cicatriz em sua cabeça que vai de sua sobrancelha esquerda até sua nuca. Ela costuma usar roupas de mecânico e óculos de solda.

Histórico: Carla aprendeu a controlar seus poderes ainda jovem, se tornando uma heroína junto de seu irmão, até que suas missões mudaram, o que antes era uma luta contra a vilania se tornou algo mais sombrio, missões de assassinato, roubo de informações, infiltrações. Nessa vida dupla ela conheceu Pereira, o qual teve um caso. Após isso Carla ficou fora do radar na Ultraferrovia.

Earthbound Kraven

Profundo!

Aparência: Kraven usa uma roupa de mergulhador de chumbo e tem uma grande broca em sua mão direita.

Histórico: Kraven se juntou à família de Magma Joebilly em busca de um novo propósito em sua vida, abandonando a vida de engenheiro. Kraven se afeiçoou a Joebilly pela similaridade de seus poderes.

El Noel

Papai

Aparência: Nicolás é um homem na casa dos quarenta anos, já com um corpo de pai, um bigode grande e um cabelo começando a ficar calvo.

Histórico: Nicolás fez sua carreira na luta livre há mais de vinte anos atrás, onde seu ápice ficou, hoje ele ainda usa sua roupa de papai noel para combater o crime, porém já não mais com sua força antiga.

El Pero Loco

Auauauuuu

Aparência: El Pero é um homem musculoso que usa uma roupa de látex de fetiche, com uma máscara com um zíper na boca e um cadeado que sua dona tem a chave.

Histórico: El Pero entrou na vida de luta livre como uma forma de masoquismo com si mesmo, porém lá ele encontrou o amor. Sua dona rapidamente se afeiçoou dele, criando uma relação de dona e submisso.

El Pulga

Eca

Aparência: Pulga é um homem que veste uma roupa temática de barata e tem um cheiro terrível.

Histórico: Pulga é um lutador de luta livre que fez sua carreira baseada na sua falta de higiene extrema.

El Toro

Fraternidade

Aparência: El Toro é um minotauro negro de quase três metros com uma grande crina e chifres.

Histórico: El Toro nasceu com a genética perfeita, um antropomorfo de categoria altíssima, com poderes e magia. Suas habilidades são refinadas, que somando com seu talento natural garantem a ele uma posição justa no top dos heróis.

Emanuel Gun

Justiça

Aparência: Emanuel é um homem com a pele derretida por todo seu corpo, que muitas vezes está enfaixado e sangrando.

Histórico: Emanuel nasceu na família Gun como uma aberração, sua genética o falhou, nascendo sem poderes e com uma saúde frágil. Emanuel negou se render à fraqueza, se tornando um pistoleiro, com objetivo de mostrar à sua família que ele é digno de viver.

Esaú

Generosidade

Aparência: Esaú usa robes cristãos, com uma máscara de metal representando as lágrimas de cristo.

Histórico: Esaú é membro dos cruzados, as sete virtudes. Esaú cresceu na doutrina cristã, na igreja do sangue revelador, onde aprendeu a controlar seu potencial mágico, e qual deveria ser seu papel na vida.

Eva

Castidade

Aparência: Eva é uma mulher jovem que veste uma armadura de chumbo, com uma máscara representando Maria.

Histórico: Eva nasceu em uma família pobre, a qual vendeu ela em troca de gado, sua vida foi dura, vivendo longe dos ensinamentos de Deus. Porém o criador não a decepcionou, quando adulta conheceu os cruzados, dando propósito à sua vida.

Fausto

Sangue de barata

Aparência: Fausto é um jovem homem com um grande braço parasita que altera sua forma, ele veste roupas de investigador e tem um cabelo e barba por fazer.

Histórico: Fausto viveu sua vida à margem da sociedade, sua mutação sempre o fez ser um pária ao mundo convencional. Sua melhor amiga, a barata gertrudes, o seguiu até seu aprisionamento, e futura liberdade pelas mãos de Hamilton Coelho.

Femme Fatal

Divino feminino

Aparência: Femme Fatal é uma mulher alta e magra, com cabelos longos e negros, suas unhas são longas e afiadas.

Histórico: Femme Fatal fez seu nome no submundo dos assassinos, como uma lenda em meio a vilania. Ela possui renome no Buraco, onde criou um império.

Ferrocineísta

Fim dos sonhos

Aparência: Ferrocineísta usa uma roupa de herói roxa e antiquada, com uma barba malfeita e fedor de cigarro.

Histórico: Marechal Gun é o patriarca da família Gun, apesar de não assumir essa postura. Marechal nunca conheceu desconforto em sua vida, naturalmente talentoso e com um poder unicamente letal, Marechal nunca se esforçou, o primogênito da família Gun viveu uma vida de fartura. Viciado em todo tipo de prazer, Marechal mal pode ser chamado de herói.

Françua

Oui

Aparência: Françua veste uma armadura leve de esgrimista, e possui um bigode pontiagudo.

Histórico: Françua fez seu nome como um herói de classe baixa na França, até ser convidado pela Atlas Brasil para fazer uma colaboração com o herói Mais Musculoso.

Gabriel

Plenitude

Aparência: Gabriel veste robes pretos e uma máscara de metal com o rosto de Judas.

Histórico: Gabriel viveu uma vida de crime desde sua juventude, suas habilidades garantiram um lugar especial na liga dos assassinos, assim como outras lendas. Porém sua vida mudou quando seu alvo se tornou Amenadiel, o qual abraçou sua escuridão e o fez se perdoar por todos seus pecados, se tornando a virtude da plenitude.

Gaolang Yang

O homem borracha

Aparência: Gaolang se veste de forma simples, tem um rosto gentil e um cabelo longo, amarrado na ponta.

Histórico: Gaolang começou como herói na busca de tornar o mundo um lugar melhor, porém tudo mudou quando ele começou a ver a realidade por trás das empresas, tornando seu objetivo de vida desvendar os segredos das empresas de heróis.

Garoto Ajuda

Sempre à disposição

Aparência: Garoto ajuda usa uma roupa de mecânico com vários bolsos, carregando diversos itens de auxílio.

Histórico: O Garoto Ajuda se tornou um herói auxiliar para ajudar todos seus heróis favoritos, os quais ele adora de coração. Em uma missão ele conheceu Rebote, que se tornaria seu melhor amigo e parceiro de negócios.

Garota Morfa

Tomatinho fortona

Aparência: A Garota Morfa é uma menina de doze anos com cabelos cacheados e alguns dentes faltando, e quando se transforma vira um troll verde e musculoso.

Histórico: Julia é uma garota convencional em tudo de sua vida, porém, em seu tempo livre e quando a justiça a chama, ela se transforma na Garota Morfa.

Geladabeth

Brrrrr

Aparência: Geladabeth é uma mulher alta, com uma certa musculatura em sua silhueta, seu cabelo é curto e negro, como sua pele.

Histórico: Elizabeth se tornou uma heroína no início de sua vida adulta, com a intenção de lutar contra a vilania que vivenciou em sua infância.

Gorilla Joe

Sorria pra foto

Aparência: Joe é um homem gorila enorme, com mais de dois metro de altura, porém sua cabeça é humana.

Histórico: Joe é um herói americano, que se tornou herói no processo da juventude heróica da Atlas EUA. Suas habilidades incluem super força e atletismo, permitindo ele escalar os prédios da grande Nova Iorque.

Grandiosa Ventania

Woosh

Aparência: A Grandiosa Ventania é uma mulher em seus sessenta anos, com boas marcas de expressão, que veste uma roupa de skydiving amarela e verde.

Histórico: A Grandiosa Ventania foi uma heroína que atuou na geração passada de heróis, criando um nome dos ventania, assim como seu pai o fez. Ela foi considerada a melhor ventania da família.

Grotesco Impressionista

Dissolver e coagular

Aparência: O Grotesco é um amálgama de carne, ossos e olhos.

Histórico: O Grotesco é um experimento da Health&Care que saiu de controle, sua habilidade de faghocitose permite que esse organismo unicelular se adapte a qualquer coisa e absorva tudo à sua volta. O Grotesco não possui mente, ele apenas deseja assimilar. O grotesco é imortal.

Guardiã

Por amor

Aparência: A Guardiã é uma mulher adulta com traços fortes, uma boa postura e um corpo atlético, com cabelos ondulados e pretos.

Histórico: A Guardiã é uma heroína que fez seu nome ao longo dos anos, lutando contra os estereótipos e arquétipos que as heroínas se encaixam. Seus poderes a aproximaram do Defensor, o qual formou um casal com.

Gustavo Bizantino

Pocó

Aparência: Gustavo parece um homem magro de meia idade com uma aparência meio feia.

Histórico: Gustavo foi criado pelo Maquinista,junto de seu galo, Garlock Galinasceus II. Gustavo vagou por muito tempo, até achar seu propósito no heroísmo, o qual ele abraçou com sua habilidade de direção e mira.

Hamilton

O homem

Aparência: Hamilton é um homem negro com um sorriso marcante e ternos extravagantes.

Histórico: Hamilton tecnicamente é o diretor de marketing da Atlas, porém na realidade ele está muito mais ligado ao submundo das empresas. Hamilton é um dos cabeça da health&Care, e comanda equipes secretas de meta-humanos para missões fora do radar.

Homem pato

O que pode fazer um pato

Aparência: Homem pato é um homem com cabeça de pato que usa roupas de capoeira.

Histórico: O Homem Pato fez seu nome nos rankings baixos de heróis usando sua capoeira estilo pato. Seu feito mais marcante foi ensinar Rick Balboa a lutar capoeira.

Homijo

Pura emoção

Aparência: Murasakibara é um homem no final dos vinte anos, em forma, mas não muito musculoso. Ele costuma vestir roupas formais, como ternos brancos com camisa vermelha.

Histórico: Murasakibara é um homem emotivo que encontrou na violência uma forma de escape, se filiando a Atlas ele acabou descobrindo que o problema vai muito mais fundo do que só a vilania. O Homijo então se alia ao Homem por trás da máscara para descobrir a realidade do mundo em que vive.

Houdini

Sim salabim!

Aparência: Houdini é um homem velho e bem magro, com olhos loucos e profundos, com uma expressão insana.

Histórico: Houdini é um dos, se não o, mago mais forte do mundo. Seus poderes acompanham a velocidade insana de sua mente, sua magia é bruta, pouco refinada, como uma torrente de poder. Houdini é um dos membros mais ativos da Tabula Rasa.

Hydro

splash

Aparência: Hydro é um homem velho com cabelos e barba longos e brancos, o mais marcante de sua face são seus olhos amarelados.

Histórico: Hydro foi um dos heróis mais fortes e importantes da era de ouro do heroísmo, chegando a ser comparado com o Defensor e Locomotiva. Após a morte de sua esposa, Hydro entrou em colapso, se afundando no ocultismo até achar uma maneira de a trazer de volta. Nessa missão, no entanto, sua vida é poupada por B4-LU, que o leva até sua casa e filho, formando uma família.

Hyperfrenia

A perfeição

Aparência: A hyperfrenia é a mente coletiva e o corpo perfeito do Grotesco impressionista.

Histórico: A Hyperfrenia nasceu da comunhão entre o Grotesco Impressionista e D4QP, formando o ser perfeito, o próximo passo da humanidade.

Igon, o torto

Maldição

Aparência: Igon usa uma cota de malha chamuscada e trapos queimados.

Histórico: Igon é um dos magos do oriente médio, seu poder de magia é bruto como o de Houdini, mas menos intenso, e um pouco mais refinado. Seu potencial para magia fez com que a fragilidade de seu corpo não fosse notada por seus inimigos.

Interlúdio

O maravilhoso

Aparência: Omar é um homem parrudo, que usa uma roupa de lutador livre com uma capa e uma máscara.

Histórico: Omar Avilhoso é filho da dinastia Avilhoso, um homem justo e honesto que carrega com si os costumes da família.

Jester Chavo

Libertad y amor

Aparência: Jester é um homem na casa dos vinte anos que veste um boné tapando seu rosto, uma cueca branca e crocs.

Histórico: Jester Chavo é o herói mais forte do Paraguai, seu poder destrutivo é sem precedentes, capaz de aniquilar uma cidade inteira em segundos, como ele já fez no passado. Seu poder de fogo é como uma bomba nuclear.

John Aberração

Aberrado

Aparência: John é uma amálgama de corpos com três metros de altura, sua pele é costurada e roxa.

Histórico: John é um experimento do renomado doutor Klaus Bohr, na intenção de unir as forças de diversos homens em apenas um receptáculo. O experimento saiu de controle com a fúria de John.

John catch

Tá na mão

Aparência: John usa um macacão com a logo das Indústrias Torque e um óculos de solda.

Histórico: John é um engenheiro das Indústrias Torque que desenvolveu uma tecnologia de realocação de matéria instantânea, criando armas de teletransporte.

John Marksman

Na mira

Aparência: John usa um mustache e um cabelo estilo mullet, sua roupa é como um collant vermelho.

Histórico: John é um dos pistoleiros da família Gun. Como um filho de um dos ramos da árvore principal, os poderes de magnetismo de John não são muito expressivos, porém o ajudam a combater. John é o chefe de segurança da torre da Atlas.

John Marshall Gun

O filho pródigo

Aparência: John Marshall usa uma roupa de pistoleiro de filmes de cowboy.

Histórico: João Marcelo é o filho mais velho do Marechal Gun, o primeiro filho da família Gun e o próximo na sucessão. Abandonado pelo seu pai, João cresceu com rancor da figura do pai, se afastando de sua família e fazendo seu próprio nome como pistoleiro pela Heroes n' Champions.

Jorge

Caridade

Aparência: Jorge usa uma armadura pesada com cravejamento de rosas, sua máscara de metal representa a caridade de Cristo.

Histórico: Jorge nasceu no oriente médio, onde foi criado para o combate heróico, treinado em artes marciais e nos caminhos da magia. Jorge era um prodígio nas artes místicas, chamando a atenção de Amenadiel, que o abraçou como a virtude da caridade.

Kazuki

O futuro Monte Carlo

Aparência: Kazuki é um jovem adulto que usa roupas casuais e óculos de leitura.

Histórico: Kazuki é o filho adotivo de Anderson Monte Carlo, o atual Monte Carlo. Após diversas missões com baixa atividade Kazuki foi levado para treinar e estudar em um mosteiro na Ásia, onde ele recebeu o conhecimento profano.

Kim Sun Woo

A aberração coreana

Aparência: Kim é um homem bonito, com um porte atlético e vestimentas de atleta.

Histórico: Kim se tornou herói após salvar colegas de classe de um assalto que deu errado, assim descobrindo seus poderes. Desde então ele atua como vigilante em sua cidade.

Koji

O estouro

Aparência: Koji é um homem asiatico com traços brancos, ele usa uma roupa vermelha com short amarelo, combinando com seu martelo de borracha.

Histórico: Koji usa suas habilidades para trabalhar em missões secretas comandadas por Hamilton. Koji não faz parte tecnicamente da liga de assassinos.

Kobayashi Jun

Hi!

Aparência: Jun usa um kimono de judô e uma máscara de luta livre.

Histórico: Jun é um prodígio de judô, ganhando sua faixa preta aos doze anos de idade. Seu amor ao esporte acabou o levando aos ringues de luta livre, onde tem mais liberdade para lutar.

Krakatoa

Boom!

Aparência: Krakatoa é uma granada gigante com a cabeça de um humano de boina e brincos.

Histórico: Krakatoa foi um vilão na era de ouro dos heróis, seu poder de criar explosões fez com que ele fosse uma enorme ameaça. Porém, quando o locomotiva se aposentou o vilão perdeu sua chama, se aposentando também, transformando seu corpo em uma grandiosa bomba.

Locomotiva

O mais rápido

Aparência: Locomotiva é um homem velho que usa uma camisa vermelha com um trovão amarelo e um capacete com asas.

Histórico: Locomotiva foi o primeiro herói a ser considerado o mais forte, foi o primeiro no ranking de heróis durante a era de ouro do heroísmo, foi o fundador da liga do equilíbrio. Porém a herofrenia o alcançou, sua loucura criou paranoia sobre as empresas, que ele buscava trazer a verdade à tona, até ser morto por Rick Balboa.

Lilith

A proibida

Aparência: Lilith é uma mulher negra de longos cabelos cacheados e que veste um vestido branco.

Histórico: Lilith foi criada dentro da igreja do sangue revelador, seguindo a doutrina cristã e o combate do paranormal. Mais tarde em sua vida ela entraria em contato com os cruzados, compartilhando o objetivo maior.

Magma Joebilly

A família

Aparência: Joebilly é um centauro com pernas cibernéticas, um tronco musculoso e uma careca amedrontadora.

Histórico: Joebilly sofreu em sua infância por não ser como os outros, sua família nunca valeu de nada, seus sonhos foram destruídos um atrás do outro, mas Joebilly tinha algo que nunca poderiam tirar dele, seu ódio. Joebilly resistiu a todas as adversidades da vida e floresceu, criando uma família de crime, uma organização que domina o mundo do crime e tráfico de herofedrinas.

Magnífico silvio

Que beleza

Aparência: Silvio é um homem grande e gordo, com calvície, uma barba mal feita e roupas a la Elvis.

Histórico: Silvio um dia foi um galã da luta livre, mas seus dias de ouro se foram junto de seus cabelos.

Mais Musculoso

Meu melhor lado são os dois

Aparência: Mais Musculoso é um homem alto e com um físico extremamente estético, como um bodybuilder profissional.

Histórico: Mais Musculoso era um bodybuilder até Hamilton ver seu potencial para a luta contra o crime. MM se filiou à Atlas e passou a ser parceiro de Françua.

Maquinista

O artesão de almas

Aparência: O Maquinista é um homem de meia idade, parrudo e com uma barba cinza, sempre usando óculos de inventor, regata, um casaco e calças.

Histórico: O Maquinista é argumentavelmente o herói mais importante da história, criando diversos autômatos que por conta própria são heróis, o país mais rico e poderoso do mundo, a fonte de energia mais poderosa do sistema solar e mais infinitas coisas. O Maquinista acredita no valor individual da vida de cada pessoa, acredita que cada um por conta própria pode fazer diferença, bastando ser humano, como aprendeu com sua alma gêmea, Antonio Victor Delacruz.

Mão Santa

Dividir e conquistar

Aparência: Heloise é uma mulher negra com cabelo curto na máquina, costuma usar um blazer preto sobre uma regata branca.

Histórico: Heloise é uma mulher simples, seu conhecimento é vasto e seu poder é imenso, porém ela encontrou paz na solidão do topo. Heloise busca a verdade junto ao Homem por trás da máscara.

Marco Aurélio

Proteção e coração

Aparência: Marco é um homem alto e muito gordo, com um bigode estilo motoqueiro e roupas para combinar.

Histórico: Marco vivia como um caminhoneiro antes de se tornar um herói pela Atlas, além de ser cantor em uma banda com sua ex-namorada Sélia. Posteriormente Marco se juntou ao grupo de Rick Balboa, o qual ele se sacrificou para salvar.

Mark Webber

O Azarão

Aparência: Mark usa um collant vermelho com um colete jeans por cima, seu corpo é magro e atlético, bem definido mesmo por baixo da roupa.

Histórico: Mark foi o segundo herói mais novo a se cadastrar no ranking de heróis do mundo, é o segundo telepata mais forte da história, o segundo melhor boxeador, é o oitavo herói mais forte de todos, o quinto mais inteligente, é vice campeão de tênis de mesa e muito mais. Mark é um gênio sem igual.

M1SS-U

Saudade do que se foi

Aparência: A Senhorita é um autômato com partes de moto e um corpo feito de borracha.

Histórico: A Senhorita U foi criada como uma forma de conter o vilão Roberto, após matar B4-LU.

Michelangelo

O ápice da força

Aparência: Michelangelo usa uma sunga e máscara de lutador brancas, em seu peito musculoso tem uma grandiosa cruz.

Histórico: Michelangelo é o ápice da luta livre, enquanto Armstrong Bill é a alma da luta livre, Michelangelo é o corpo.

Miguel

Resiliência

Aparência: Miguel usa uma túnica metálica e sua máscara representa a feição de Sansão.

Histórico: Miguel cresceu na dinastia de Vinushka, criado como um matador, que encontrou redenção pelas mãos de Amenadiel.

Minos de Creta

O búfalo

Aparência: Minos é um touro albino muito musculoso e de pelos belos, com adornos dourados em seus chifres.

Histórico: Minos nasceu como uma benção em sua cidade, sendo considerado um santo vivo. Minos abraçou seu título com orgulho, representando a força e honestidade de Creta como um Santo.

Mister One

O homem com planos

Aparência: Mister One usa um terno branco e tem seu rosto enfaixado, as faixas contendo o desenho de um grande olho.

Histórico: Mister One é a cabeça pensante dos maiores crimes da história, o submundo almeja seus planos, os poucos abençoados que participam de seus planos tem a vida feita.

Monte Carlo

O profano

Aparência: Anderson Monte Carlo é um homem elefante que usa um sobretudo com diversos artefatos.

Histórico: Anderson foi criado por seu pai adotivo, Monte Carlo. Monte Carlo é o título passado entre gerações, o título de quem carrega o conhecimento profano, aquele que lutará contra o paranormal e saberá de tudo, para que os outros não precisem saber.

Monte dos Mil

Força nos números

Aparência: Mil meta-humanos com poderes risíveis como o homem cotonete e o homem vassoura.

Histórico: O Monte dos Mil se formou naturalmente pela união dos mais fracos, criando uma comunidade que acolhe o que a humanidade tem de mais fraco.

MúMia

Hardrock

Aparência: Mia é uma mulher múmia com adornos de faraó.

Histórico: Mia foi amaldiçoada em uma expedição no Egito, se transformando em uma múmia com poderes paranormais. Futuramente Mia encontrou Sky e os outros membros da banda “As aberrações”.

Mulher Matéria

O ápice

Aparência: A Mulher Matéria é uma mulher musculosa como um livro de biologia, azul e com cabelos negros.

Histórico: A Mulher Matéria tem pouco interesse na vida terrena, ela vive em isolamento, construindo e desconstruindo a realidade, sua imortalidade a afasta da humanidade. Sua visão sobre a realidade é como a de nenhum outro.

Multidimensional

Sempre a um passo de você

Aparência: Multidimensional usa um casaco e calça jeans com uma bota e óculos escuros. Seu cabelo é espetado e ele tem um sorriso macabro.

Histórico: Multidimensional se filiou a empresa Heroes n' Champions como forma de apagar sua ficha criminal depois de muitos assaltos. No entanto, ele é morto por Rick Balboa. No futuro o Homem por trás da máscara o ressuscitou para começar a multifrenia.

MultipliCarlos

Quantos?

Aparência: Carlos usa uma roupa como uma capa de chuva preta e uma máscara branca com um arco íris.

Histórico: Carlos, como sua irmã, viveu uma vida de heroísmo antes de entrar na sujeira do mundo corporativo. Carlos, no entanto, abraçou esse estilo de vida, virando membro da liga de assassinos.

Nataniel

Moderação

Aparência: Nataniel é um homem esguio que usa uma máscara de metal representando Maria Madalena.

Histórico: Nataniel cresceu na igreja do sangue revelador, criado para ser um reverendo. Porém sua vida se transformou durante sua viagem ao Oriente Médio, onde conheceu Amenadiel e se juntou às sete virtudes.

O Probabilista

Qual a chance?

Aparência: Xavier usa um casaco jeans, calça jeans e um cabelo a la beiçola

Histórico: Xavier nasceu como uma calamidade, o mundo a sua volta se transformava constantemente, de forma descontrolada, até conhecer o Tempo. Com ajuda ele pôde controlar sua magia, mas não só ela, ele começou a controlar o universo ao seu redor.

Odisseu

Glória

Aparência: O jovem guerreiro usa uma roupa de gladiador romano e possui feições refinadas, como uma escultura.

Histórico: Odisseu foi o prodígio da igreja do sangue revelador, um humano com corpo divino. Suas capacidades angelicais trouxeram uma vida de orgulho e glória, em busca de novos horizontes Odisseu se juntou à luta heróica.

Pasajero fantasma

Tchu Tchu

Aparência: O Pasajero usa uma máscara de gás antiga e um terno roxo e azul.

Histórico: O Pasajero conquistou seu status de herói trabalhando bem longe de casa, na Rússia. Com a malha ferroviária russa a sua disposição, ele pôde explorar suas habilidades ao máximo.

Panteão

Divinação

Aparência: O Panteão é um homem de pele cinzenta com tatuagens vermelhas por seu corpo. Ele possui uma barbicha e é careca.

Histórico: O Panteão fez seu nome na Grécia, onde conheceu batalhas inúmeras, abraçando seu potencial divino.

Patrulheiro de ferro

Dureza

Aparência: O Patrulheiro de ferro é um robô de chumbo que usa vestes de padre.

Histórico: O Patrulheiro foi construído durante a ditadura italiana, futuramente ele se tornou braço direito do Reverendo Josias na igreja do sangue revelador. Eventualmente seu corpo foi tomado pela alma de D4QP.

Pereira

Passando sufoco

Aparência: Pereira é um homem-gato, com pelos pretos e brancos. Ele veste uma roupa de detetive e constantemente fuma.

Histórico: Pereira teve uma vida complicada, trabalhou como investigador pela polícia por anos, até que um acidente heróico o fez questionar o sistema em que vivia. Desde então, Pereira vem secretamente investigando as empresas de heróis.

Peçonha

Mantenha distância

Aparência: Peçonha é um homem de porte médio que usa um grande sobretudo e tem seu corpo enfaixado.

Histórico: Peçonha foi um soldado russo durante a segunda guerra mundial, que descobriu da pior forma possível que era resistente a gases venenosos. Desde então, Peçonha vem sobrevivendo da vida de crime, fazendo pequenos trabalhos, até conhecer o Homem por trás da máscara.

Poppa Russk

Lembrem do nome dele

Aparência: Poppa é um homem alto e gordo, porém seu corpo é feito majoritariamente de fibras musculares, garantindo a ele uma força descomunal, contrastando com seu gosto fino para roupas.

Histórico: Poppa cresceu em uma vida de violência, sua mãe era abusiva e o odiava, a pobreza machucava demais o que já doía. A violência virou a língua de Poppa, que abraçou sua fúria interna, criando a maior gangue do mundo, a Guarnição.

Platina

Beleza e poder

Aparência: Platina é um homem negro com belos músculos e um rosto divino, como um super modelo

Histórico: Platina é um herói extremamente habilidoso que faz o melhor uso possível de suas habilidades, de forma extremamente criativa. No tempo livre o Platina é uma estrela super model.

Quentin McWilliams

American way

Aparência: Quentin tem um corpo malhado, usa uma calça e chapéu de cowboy brancos com a bandeira dos EUA, tem um cabelo loiro e costeleta loira.

Histórico: Quentin é o mais velho da nova geração de lutadores de luta livre, tentando seu máximo para não ficar para trás.

Radiante

Brilhante

Aparência: Radiante é um homem baixo mas parrudo, que usa um casaco de couro e óculos escuros especiais.

Histórico: Radiante foi um dos primeiros heróis da era de ouro, concorria com locomotiva pelo lugar número um no ranking dos heróis. Porém o Radiante foi mais esperto que seu rival, ele sabia que havia algo terrível por trás das empresas. Durante sua aposentadoria o Radiante vem investigando as empresas de heróis.

Raymond Diamond

Million dollar baby

Aparência: Raymond é um homem em boa forma, com um cabelo bem loiro e olhos azuis.

Histórico: Raymond vive uma vida de boêmia, abraçando tudo de melhor em sua visão, dinheiro, mulheres, mansões, o que puder esbanjar. Apesar disso Raymond é um homem humilde e piedoso, tendo um orfanato em seu cuidado.

Reverendo Josias

Magnus Frater

Aparência: Josias usa uma roupa tradicional de reverendo e óculos escuros, ele também tem presas de vampiro.

Histórico: Josias é primeiro um homem da fé e depois um homem da justiça. O heroísmo vem em segundo lugar em sua vida, se dedicando à batina da igreja do sangue revelador em primeiro lugar. Josias se recusa a usar seus poderes de vampiro ou consumir sangue humano, o que o enfraquece bastante.

Rick Balboa

O herói do povo

Aparência: Rick é um mico leão dourado antropomorfo.

Histórico: Rick cresceu na juventude heróica, seguindo a doutrina do heroísmo, porém com o tempo na vida de herói Rick descobriu que existe muito mais por trás das empresas do que elas deixam o povo saber. Rick se separa das empresas e começa sua investigação por conta própria.

Roberto

Eletrizante

Aparência: Roberto usa um collant vermelho e preto com bobinas Tesla.

Histórico: Roberto é um vilão viciado em poder, seu objetivo é consumir o máximo de energia e se tornar um com a eletricidade. Seu poder é grandioso o suficiente para ser notado pelo Homem por trás da máscara.

Samson the Dread

O assassino de gladiadores

Aparência: Samson é um ciborgue metálico preto, com apenas uma testa de carne humana.

Histórico: Samson é a última linha de defesa da Atlas, um gladiador que mata gladiadores. As lendas dizem que Samson já matou dois gladiadores sozinho.

Sebastião COP-IV

Interligados

Aparência: Sebastião tem um corpo humanoide e uma cabeça e braço de robô.

Histórico: Sebastião foi criado pelo Maquinista para ser um vigia da Ultraferrovia, porém seu livre arbítrio fez com que ele se desviasse do caminho. Sebastião ainda protege a Ultraferrovia, mas criou o bando dos Neuromaníacos, um dos quatro pilares do submundo.

Sen Som

Shhh

Aparência: Sen usa uma armadura espacial ultra pesada que lembra uma roupa de mergulhador antigo.

Histórico: Sen é uma unidade roubada do Maquinista pelas Indústrias Torque. A unidade serve como guardiã dos VIPs.

Sky

Hex girl

Aparência: Sky é uma mulher jovem com pele pálida, cabelo gótico e maquiagem preta, usando roupas punk.

Histórico: Sky é uma vampira e a cantora da banda “As Aberrações”. Seus poderes se manifestaram durante uma expedição de sua mão na floresta amazônica, tendo contato com um morcego paranormal.

Sr. Tempo

Saber tudo é perder tudo

Aparência: Tempo é um homem velho, com um porte saudável, mas que demonstra sua idade. Sua barba e cabelos são longos e brancos.

Histórico: Tempo é o herói mais antigo ainda na ativa, alguns dizem que o mais antigo de todos, dizem que seus poderes vieram antes das janelas terem se partido. Tempo é um homem misterioso, mas honesto.

Syndra

A mãe natureza

Aparência: Syndra tem cabelos pretos com plantas trançadas, usando um vestido preto e verde com plantas e flores.

Histórico: Syndra é a maior maga da humanidade, suas habilidades se revolvem no ciclo natural da vida e da flora.

Tommy carnaval

O mais brasileiro

Aparência: Tommy é um homem musculoso, loiro oxigenado e que usa roupas com a bandeira do Brasil.

Histórico: Tommy é um dos lutadores da nova geração da luta livre, a geração dos monstros. Tommy é estupidamente forte e poderoso, mais do que ele mesmo percebe.

Tony Scorched

Tone

Aparência: Tony usa um terno preto, assim como os outros rapazes, e mantém um topete.

Histórico: Tony era um trombadinha até roubar a pessoa e ir em cana. Na prisão Tony aprendeu a ser um criminoso de verdade, e com tempo suficiente ele criou o próprio bando, os cães de aluguel.

Travis

Bom olho

Aparência: Travis é um homem muito belo, com um bigode grosso e boa forma física.

Histórico: Travis é um gênio que escolheu o caminho mais fácil da vida. Travis foi reconhecido pelo próprio Homem por trás da máscara. Hoje Travis tenta viver uma vida longe da herofrenia.

Ulysses

Furioso

Aparência: Ulysses tem o corpo esculpido como uma estátua grega, feições fortes e cabelo encaracolado.

Histórico: Ulysses cresceu junto de Odisseu, invejando seu reconhecimento. Ulysses voltou toda a sua vida ao redor de seu ódio contra Odisseu, a inveja que ele sentia de todo amor recebido por Odisseu motivou sua violência.

Uber mantch

Uberman

Aparência: Uber é um homem musculoso que usa uma roupa de herói estilo collant que cobre seu rosto.

Histórico: Uber cresceu na Alemanha, onde se tornou um herói no início de sua adolescência. Hoje mantém laços próximos de sua origem, cuidando do bairro que cresceu.

Vanya Vadvoskov

Amor à pátria

Aparência: Vanya é uma mulher muito alta e extremamente musculosa, com cabelos longos e loiros, seus olhos azuis ressaltam sua beleza.

Histórico: Vanya nasceu na Rússia, em um campo militar ultranacionalista, onde aprendeu a venerar sua mãe Rússia.

Viktor Vaughn

O homem das cordas

Aparência: Viktor veste roupas simples, uma regata branca com um casaco e calças laranjas e um óculos que brilha, não revelando seus olhos.

Histórico: Viktor cresceu à margem da humanidade, sua visão é diferente da humanidade. Sua magia é poderosa como nenhuma outra, o que só afastou Viktor mais ainda, o aproximando do Homem por trás da máscara.

Violinista no telhado

Surfando as ondas

Aparência: O Violinista no telhado usa uma capa de chuva e um rabo de cavalo loiro.

Histórico: O Violinista descobriu seu poder de surfar ondas ainda jovem, descobrindo seu potencial ilimitado quando se tornou mais velho. Sua magia o permite a dobrar as regras da realidade de formas únicas.

Vinushka

Poder ilimitado

Aparência: Vinushka é um homem do Oriente Médio com cabelos longos e barba branca, usando vestes claras.

Histórico: Vinushka é o mago mais poderoso do Oriente Médio, onde vive de forma divina. Seu controle sobre sua terra é inquestionável e seu poder absoluto.

Yorinobu Koyama

Honra samurai

Aparência: Yorinobu é um homem japonês com uma barba bem cuidada e um cabelo negro em coque.

Histórico: Yorinobu foi por anos o chefe de segurança da dinastia Nobunaga, mais tarde em sua vida se tornou o líder do presídio Tártaro e posteriormente se tornou um gladiador da Health&Care.

Zumbi Jacó

Cérebros...?

Aparência: Jacó é um homem de mais de dois metros e duzentos quilos, usando um terno preto rasgado e com a pele esverdeada.

Histórico: Jacó nasceu de um experimento ocultista com almas humanas e corpos amaldiçoados. Jacó possui lapsos de consciência, mas em geral vive de forma instintiva. Jacó faz parte da banda “As Aberrações”.

RESPOSTAS DE UM MORTO

Uma dedicatória a todos os loucos que chegaram até aqui.

E todos amores que se perderam no caminho.

Um caminho trilhado

As respostas de um morto são um complemento de Herofrenia, em detalhes tudo que se foi e tudo que vai ser, um guia para quem busca esclarecimento e a possibilidade de iluminação. Como tudo em Herofrenia, esse livro é apenas uma base, a argila esperando ser dada forma, crie histórias e desbrave novas aventuras livremente!

Paraíso perdido

Este capítulo abordará em mais detalhes os principais eventos na história maior de Herofrenia, desde seu princípio até a sua última história.

Sessão 1

O princípio

Herofrenia começa da ideia de um sonhador, uma história nova que abrange horizontes frescos para olhos cansados. A primeira sessão segue a fórmula básica do que viria a ser Herofrenia.

Rick Balboa estava em São Paulo quando recebeu o chamado, o email dizia o local e a hora, como já era de costume, dessa vez quem enviou a mensagem era o “bolinhos da vovó”. Indo até o endereço Rick se depara com um pequeno restaurante chinês abandonado, entrando e descendo uma escada ele encontra sua equipe da vez, Demitrius Wesley Johnson (Roland Olivier) e B4-LU Burguerberg. Algum tempo se passa do grupo interagindo até que novas coordenadas são enviadas, um galpão abandonado, na zona abandonada de São Paulo. O grupo finalmente se encontra com o mandachuva, Hamilton Coelho, publicamente o diretor de marketing da Atlas.

Hamilton no entanto é muito mais que isso, por debaixo dos panos ele é quem arquiteta os planos da boca pequena e as limpezas para debaixo do tapete. A missão da vez era absurda, o lendário herói Locomotiva enlouqueceu, e a Atlas não quer que ninguém saiba disso, o anúncio de sua aposentadoria veio há um tempo seguro atrás deste acontecimento. Para combater o velocista um plano foi montado, o grupo precisaria de um carro modificado para acompanhar o Locomotiva caso ele fugisse, um aparato chamado MDRAD para desacelerar seu corpo e uma arma especial chamada Godspeed 01r, feita para retardar seus reflexos, que seria portada pelo Pistoleiro, um contratado da empresa Heroes n' Champions.

O grupo invade a concessionária em que o carro estava sendo exposto e rouba o carro, despistando a polícia usando os poderes de Demitrius. A arma Godspeed foi fornecida por Hamilton, restando apenas a MDRAD a ser adquirida. Com as coordenadas em mãos o grupo vai até o galpão no parque industrial em que estava guardada a máquina.

Dentro do galpão encontravam-se os heróis Reges e Multidimensional, em um confronto violento ambos são mortos. Com todos os preparativos feitos, o grupo foi ao confronto do velocista, que estava localizado na floresta da Tijuca, Rio de Janeiro. Com o apoio visual do Defensor a centenas de metros voando, o grupo prepara uma armadilha para o Locomotiva, o desacelerando com a MDRAD e acertando com a bala de Godspeed. A luta se torna violenta, com B4-LU sendo destruído e o Locomotiva sendo morto por Rick.

Com mais tempo para investigação, o grupo analisa um pouco o casebre que estava servindo de base do Locomotiva, rick busca algum podre de Combo, e não encontra, e Demitrius busca algo sobre BrainWave, seu único vínculo com seu passado amnésico, porém não encontra nada relevante. O grupo deixa MDRAD e Godspeed nos cuidados de Hamilton, assim como todos os documentos na cabana.

Após a missão, B4-LU é reconstruído por Tonhão, e pede para que seu chip reserva de memória seja retirado, deixando B4-LU com apenas sua própria vida.

Sessão 2

Novos amigos

Semanas após a primeira missão, B4-LU entra em contato com Hamilton, pedindo uma algema de contenção especial e o composto H, uma forma de reprimir o gene de radiação meta-humano. O grupo se reúne novamente, a pedido de Hamilton. Grupo composto desta vez por Rick, B4-LU, Demitrius e Klaus Bohr. A missão da vez é impedir que o antigo herói, Hydro, obtenha o artefato amaldiçoado conhecido como “coração do mar”. O grupo se separa, Rick e Klaus vão até a prisão secreta onde Hydro estava preso e Demitrius e B4-LU vão até o fundo do mar, em uma civilização antiga, com as coordenadas do coração do mar.

Rick e Klaus levam Hamilton até a prisão de forma segura, Hamilton se separa do grupo, indo até a sala de comando e dados do presídio, enquanto Rick e Klaus enfrentavam e matavam o herói de apoio de Hydro, o Aditivado. No fundo do mar, Demitrius retorna à embarcação enquanto B4-LU encontra os restos que apontavam a localização do coração do mar, B4-LU deixa sua própria mensagem gravada na pedra e retorna ao barco.

As coordenadas apontam até o deserto do Atacama, no caminho, B4-LU se aprofunda na história do Hydro, o qual perdeu sua esposa enquanto ainda era herói, caindo em uma profunda depressão, depressão que levou até o coração do mar, o desejo de trazer de volta sua amada ao custo de quantas vidas fossem.

O grupo encontra Hydro em uma pirâmide no meio do deserto, que no topo continha o coração do mar. B4-LU toma atitude, indo até Hydro, que a princípio não respondeu de forma violenta, apenas mandando eles irem embora. B4-LU insiste que irá salvar Hydro.

Hydro começa a atacar B4-LU, que não ataca de volta, apenas reafirmando que o salvaria, e que havia outra forma dessa história acabar, sem mais mortes. B4-LU convence Hydro a deixar para trás seu passado, e viver uma nova vida como apenas um homem mortal.

B4-LU vai até a Atlas, desejando se tornar um herói, e Rick se encontra com seu antigo mentor, Radiante, que dá seu novo caminho, a oportunidade de se tornar pupilo de Combo.

Durante a missão Combo ultrapassa o Defensor e se torna o herói número um do mundo.

Sessão 3

A ascensão do Senador Delacruz

Alguns dias após a missão anterior um novo grupo é formado por Hamilton, heróis estavam desaparecendo, com a suspeita de BrainWave ter enlouquecido e estar envolvido no caso. O grupo era formado por Big Pharma, Rebote, Klaus e Fausto, Garoto Ajuda auxilia o grupo a entrar no coliseu de sucata, usando chapéus de alumínio, evitando o poder de BrainWave. Demitrius descobre do coliseu em sua investigação, e decide checar. Infiltrados no coliseu de sucata criado por BrainWave, Pereira e Demitrius se encontram e formam uma aliança.

No coliseu, dezenas de pessoas eram controladas pelo poder de BrainWave fortalecido pelo uso de herofedrinas, alguns combates ocorrem, notoriamente Big Pharma matando o herói Mais Musculoso. A atração principal é revelada, o grandioso herói Monte Carlo, o combate se inicia. Monte Carlo mata Fausto e Klaus, e com o impacto de seu golpe o coliseu começa a desabar. Com acesso a BrainWave, Big Pharma o mata, encerrando a missão.

Após a destruição do coliseu, os dois núcleos se encontram, Big Pharma pega o contato de Pereira, Demitrius e Monte Carlo, o qual promete conceder um favor.

Sessão 4

Nova perspectiva

Em outro lugar no mundo, um grupo estranho se encontra em um apartamento em São Paulo, Roberto, Travis e Peçonha se reúnem a pedido do homem por trás da máscara. A missão da vez era invadir a torre da Atlas e capturar um alvo de importância, com a recompensa de um favor no futuro.

O grupo usa como distração o vilão Urubu, e invade a torre, se aprofundando nos andares inferiores eles enfrentam e matam Coisa Rápida, Logo Ali e John Marksman. No andar mais profundo da torre eles se deparam com um uma sala aberta, com uma pequena casa de madeira, dentro dela havia apenas um homem, com vestes hospitalares e cabelo raspado, o grupo o nocauteia e leva como objetivo, porém são parados por Mark Webber e B4-LU. Um confronto começa, onde Peçonha se sacrifica e Mark é nocauteado, B4-LU se recusa a matar os vilões e é morto por Roberto.

Sessão 5

Pernas pra quem te quer

Pouco tempo depois da última missão um convite é feito aos maiores vilões do mundo, uma última explosão do Krakatoa, além da coleta de seus espólios. Por engano o Urubu recebe o convite destinado a outro vilão, então ele decide montar um grupo para participar do evento, grupo composto por Vash Fate, Gustavo Bizantino (que recebeu a chamada por engano), Roberto e Yuri Wesley Johnson, uma anomalia de outro universo.

O grupo intercepta um avião, concedendo o meio para chegar à festividade, localizada em uma velha cidade fantasma no Quênia. No meio do voo Roberto não resiste a tentação e absorve a energia do avião, fazendo ele entrar em queda livre.

De uma forma milagrosa (talvez influenciada por Vash Fate), todos sobrevivem e conseguem chegar até o evento, encontrando o grupo de Magma Joebilly, Panteão e o Homem por trás da máscara. O grupo foge enquanto Krakatoa começa os preparativos para sua explosão, sobrevivendo ao impacto inicial. Depois da explosão um confronto generalizado começa, onde Valquiria, Berserker, Ventania, Deathlockjaw Graves e Earthbound Kraven são mortos. Roberto seria morto por Magma Joebilly, porém ele gasta seu favor recebido na última missão e é salvo, sendo transportado para São Paulo, ao fim do combate Magma Joebilly entra em retirada.

Os sobreviventes entram na cratera de Krakatoa, onde encontram seus espólios, em especial uma herofedrina+, que acaba sendo usada por Vash Fate. O Afiliado da ovelha, que estava junto do Homem por trás da máscara, lança um feitiço que toca a alma e remolda a existência de todos por perto, o Panteão é salvo por Gustavo Bizantino e Yuri impala a própria cabeça.

Interlúdio

Doutrina Armstrong

Antonio Victor Delacruz não pararia até ter seu plano concluído, o Big Pharma faria seu plano acontecer. Com um favor do Homem por trás da máscara, Big Pharma cria uma herofedrina capaz de copiar a mutação genética de um meta-humano. Além disso, Antonio se aproximou do Maquinista, mostrando que ambos possuíam o mesmo objetivo, a libertação da humanidade.

Com o soro em seu sangue Antonio usa seu favor com Monte Carlo, marcando um encontro com Combo no distrito destruído de São Paulo. Antonio projeta e cria Lucille, uma arma extremamente poderosa da Ultraferrovia, além disso ele contacta o mercenário Pistoleiro, aumentando seu poder de previsão do futuro com herofedrinas e cogumelos. O encontro ocorre, Combo e Antonio trocam algumas palavras e Combo é acertado pelo disparo, Antonio morde a gota de sangue e a absorve.

Combo espanca Antonio quase até a morte e o deixa para morrer, porém Antonio resiste, agora com o aquecimento de Combo em suas veias. Ele recupera Lucille e mata o Pistoleiro, que foi cegado pela overdose de cogumelos.

Junto de Maquinista, o plano segue em frente, próximos de mudar o rumo da história.

Sessão 6

Novos rostos

Enquanto alguns participavam da grande morte e celebração de Krakatoa, Rick estava na torre da Atlas, no evento de boas vindas dos novos heróis auxiliares. O novo grupo era composto por Homijo, auxiliar do Reverendo Josias, Marco Aurélio, auxiliar do Patrulheiro de ferro, Kazuki, auxiliar de Monte Carlo e Alex Pereira, auxiliar de Syndra, além de Rick, como auxiliar de Combo. O evento ocorre de maneira suave, apesar do Homijo.

Ao final do evento ocorre o enterro do Mais Musculoso, Rick conversa com Combo, que conta estar investigando essa morte repentina. A conversa é interrompida por uma calamidade, com todos os vilões tendo sido libertados do Tártaro, e uma espiral de entulhos se formando no centro de São Paulo.

O grupo entra em ação, enfrentando e matando os vilões Victor Aberração e Contorcionista Vitória, e poupando o vilão Articulado, que salva Alex, porém em seguida é morto pelo Homijo.

O grupo chega no olho da tormenta e encontra um grupo de heróis e vilões de todos os tipos lutando, mas em especial o Multidimensional e uma figura misteriosa, que juntos, criam um rasgo na realidade, causando uma grande explosão e o início da multifrenia.

Sessão 7

Visões grotescas parte 1

Durante a fuga de todos os vilões, o Grotesco foi libertado, criando uma ameaça sem igual na região. A Atlas monta uma equipe de elite para contenção dele, composta pelo cientista das Indústrias Torque Leonel Montez, o chefe do Tártaro, Yorinobu Koyama, o atirador de elite Serjão Bala Certa, a unidade de combate das Indústrias Torque, Sen Som e o transportador das Indústrias Torque John catch.

O grupo se reúne após a maioria dos vilões já terem sido capturados ou mortos, em uma São Paulo quieta e danificada. O grupo se encontra com a meta-humana Astrid e combatem os Cães de Aluguel, matando Billy Twice. Com a nova integrante da equipe, o grupo segue em frente até o metrô, onde Raymond Diamond é consumido pelo Grotesco.

O grupo confronta o Grotesco, porém são incapazes de contê-lo. John Catch, Sen, e Astrid são assimilados. Serjão foge da luta usando a central de entregas HelpBote com o Panela e é morto em retaliação por Samson the Dread.

Henrique, O CEO da Atlas dá uma segunda chance para Yorinobu capturar o Grotesco no futuro, na esperança de poupar a vida de Yorinobu.

Sessão 8

Quebra de contrato

Durante a multifrenia Hamilton estava tramando um golpe maior, uma maneira de tomar o monopólio das empresas estrangeiras, um ataque direto à Heroes n' Champions. Hamilton monta uma equipe formada por Koji, Bananilson Farofa, Panela, Demitrius, Telacineista e Big Pharma, com o plano de assassinar o CEO da empresa, além de expor segredos da empresa.

Big Pharma assume o papel de destruir a reputação da empresa, revelando todas suas missões secretas e crimes que cometeu em nome da empresa, porém sua influência no mundo político só aumentou a partir desse ponto.

A equipe consegue se infiltrar e assassinar o CEO, porém John Marshall Gun estava o protegendo. Todos conseguem uma forma de escapar, porém Koji e Bananilson ficam para trás, Bananilson é morto e Koji dobra sob pressão e revela que Hamilton que os enviou para o assassinato, sendo poupado.

Sessão 9

As perguntas importantes

Após a explosão, todos se encontram na torre da Atlas, no último andar, o quarto do Sr.Tempo. Tempo planeja enviar o grupo em uma missão em outra dimensão, para evitar uma catástrofe na realidade, levando o evento de estopim da destruição do planeta para um universo onde a Terra foi desolada. Tempo concede uma semana de preparativos ao grupo.

Após esse encontro o grupo vai se preparar, porém Homijo começa a fazer muitas perguntas, indignado com todo mistério por trás das empresas e a origem meta-humana. Com muito esforço ele consegue reunir Mark Webber, Monte Carlo, Demitrius, Pereira, Tonhão, Combo, Rick, Kazuki, Marco e Syndra no mesmo local, além de forçar todos a trocarem contatos uns com os outros.

Interlúdio 2

A queda

Antonio nunca pararia até seu plano ser concluído, e assim o fez. Hamilton tinha um favor a pagar, e Antonio o usou, criando uma armadilha para o Defensor. O Defensor pecou pela sua inocência, e em um ato nunca antes visto, sua força foi superada. Antonio sobrepujou o Defensor, e causou um dano que poderia matar deuses, destruindo seus arredores e matando o defensor. Junto de sua morte Antonio revelou todos segredos que sabia.

Junto do Defensor, o símbolo do heroísmo foi morto, a humanidade descobriu que não poderia contar para sempre com a gentil mão dos heróis.

Tudo tem um custo, e para a morte desse símbolo, veio a morte de Antonio, deixando seu legado com o Maquinista.

Sessão 10

Sem mais reis

Enquanto missões épicas ocorriam ao redor do mundo, um grupo inusitado acaba se encontrando em uma investigação na central da Coração Verde-Amarelo. Vinicius, o filho secreto do Locomotiva, João Silva, o oficial chinês, Diego Lima, o hacker, Christopher Batista, o conspiracionista, Rui, o iniciante, Ricardo Boa-Morte, o professor e Victor, o investigador. Todos com seus próprios motivos estavam lá quando aconteceu.

Algum tempo depois as pessoas descobriram isso. Um homem foi lançado a centenas de metros de altura (o mesmo homem que morava na torre da Atlas), e em meio do ar explodiu como um grande cogumelo azul.

No meio da destruição todos do grupo sobreviveram, mesmo que feridos.

Enquanto alguns tentavam salvar outros civis nos destroços, Christopher se aproveitou da situação para invadir a rede de dados com Diego, acessando todos arquivos secretos da empresa e conexões obscuras criptografadas.

Além de uma sede de empresa, a Coração Verde-Amarelo também era uma importante barragem na cidade, com a explosão a água tomou as casas e bairros ao redor. O grupo escapa da central destruída e vai até o apartamento de Diego, para discutir os próximos passos e possivelmente acessar os dados obtidos. Após alguma intriga no grupo eles decidem acessar os dados, sem saber que estavam acionando um código de rastreamento da empresa.

Pouco tempo depois o gladiador Samson the Dread foi enviado para o apartamento de Diego, o grupo tenta escapar pelo estacionamento porém são barrados por Samson. Quando o gladiador iria começar a atacar Vinicius intervém, revelando seu legado.

Após deixar Samson desacordado, o grupo foge, com toda sua velocidade Vinicius leva todos, mais sua mãe, para o aeroporto, onde João Silva prepara passaportes para a China.

Sessão 11

Perto de casa

Na semana em que o grupo de Rick iria para a missão do Sr.Tempo para impedir a multifrenia, Rick Jr, o filho adotivo de B4-LU de outra dimensão, alerta a Mark Webber o perigo potencial de Roberto, quem ele já estava caçando. Roberto planeja absorver o núcleo de energia da Ultraferrovia.

Mark, Rick, Kazuki, Alex, Marco e Homijo vão até a Ultraferrovia enfrentá-lo. Mark acaba enlouquecendo e assimila Vash Fate, que tentara se suicidar se jogando nos trilhos da ferrovia. Banhado em herogumelos e um ódio descomunal, Mark enlouquece, começando um combate de proporções épicas. A Ultraferrovia começa a ser levitada, parando no ar quando o Ferrocineista ferido intervém.

Uma batalha épica entre Roberto e Mark começa, Monte Carlo, Kazuki, Alex, Gustavo Bizantino, Travis, Rick, DupliCarla, Mad Med Jack, Perfeitomem, Sky, Yuri Wesley Johnson, Telacineista e Marco Aurélio conseguem conter Mark após ele nocautear Roberto.

Rick incapacita Roberto e deixa o Maquinista prendê-lo na Ultraferrovia, Mark é preso e enviado para o Tártaro. Marco Aurélio e Homijo ficam na Ultraferrovia como vilões.

Após a missão a notícia da morte do Defensor vai ao ar.

Sessão 12

O outro eu

A semana se passa, e chega o dia da multifrenia, o grupo foi formado por Alex, Rick, Kazuki, Marco Aurélio, Gustavo, Lila e Maestro Raveen, a tábula rasa foi formada debaixo dos panos, criando a conexão entre Sr.Tempo e o Afiliado da Ovelha. O Afiliado da Ovelha guia o grupo na outra dimensão, uma dimensão onde a segunda guerra mundial escalou para uma guerra nuclear que destruiu o planeta.

O objetivo do grupo é alcançar uma das partes de Cristo nesse outro universo, impulsionando o poder do Sr.Tempo forte o suficiente para transpor a calamidade para esse universo.

No outro universo eles se aliam à Comuna, um cidade-Estado comunista governada pelo Protetor, a versão alternativa do Defensor. Seu objetivo então se torna atacar a Linha de produção, a Cidade de aço, onde essa versão do Maquinista reside. Gustavo tenta conversar com o Maquinista, porém o mesmo não o dá ouvidos, iniciando um confronto.

O grupo enfrenta o Açocineista, a versão alternativa do Ferrocineista, e a versão alternativa de John Marshall Gun. Eles vencem a luta mas perdem Marco Aurélio, Alex e o Maestro. Em seguida eles pegam o coração de Cristo, mas são surpreendidos pela versão alternativa de Big Pharma, que mata Lila.

Com a missão feita, o grupo retorna para seu universo original.

Sessão 13

Visões grotescas parte 2

Após meses desde a última missão, Yorinobu recebe a coordenada do Grotesco, e começa a se preparar para contê-lo. O grupo foi composto por Yorinobu, DupliCarla e JesterCarla (Uma cópia do Jester Chavo), Juan, Leonel e Sen. Com um vírus criado por Leonel o Grotesco foi retardado, e com golpes de JesterCarla e Juan, sua carne foi debilitada. Durante o confronto D4QP intervém, junto do Patrulheiro de ferro e Brutus de Santa, ambos sendo controlados por ele. O grupo consegue conter o Grotesco e enviam ele para o espaço, porém Carla e Juan são assimilados, Brutus é morto.

Com o sucesso do grupo todos envolvidos são salvos da execução pela falha anterior, e se tornam gladiadores.

Posteriormente D4QP, junto do Maquinista, conseguem interceptar a sonda do Grotesco, fazendo com que D4QP se fundisse com ele, criando a Hyperfrenia.

Interlúdio 3

Legado

As tensões entre o Maquinista e os meta-humanos afloram, o debate se torna quente e a disputa na justiça contra a Atlas toma um ar de ameaça, o Maquinista deixa claro que os dias dos meta-humanos estão contados.

Junto do Panela e sua tecnologia amaldiçoada o Maquinista alcança outro patamar de poder, se juntando também a D4QP na jornada transhumanista, a esfera de Dyson é construída e Caelum I é criado.

O dia que não aconteceu

Em um dia que não aconteceu John Hippo, Demitrius Wesley Johnson (Roland Olivier), Léo Fiasco, Jean Pierre Dubois e John Arn Riise são mortos, Lucille cai nas mãos dos gladiadores.

Sessão 14

A feira heróica

Algumas semanas depois da multifrenia a feira heróica ocorre. Com os segredos revelados por Big Pharma sobre as empresas e Hamilton, Rick se torna procurado pelo Estado e Hamilton sai dos holofotes.

Durante a feira Poppa Russk e a Guarnição junto de Demitrius Wesley Johnson (Real) atacam os heróis, Ruan é morto e Combo forja sua morte, seguindo o caminho anônimo para investigar mais as empresas e reunir forças contra o Maquinista.

Sessão 15

Hermanofrenia

Durante a feira heróica foi transmitido o primeiro torneio da mandíbula de aço, um torneio de luta livre mexicano, que teve muito sucesso.

Neste torneio se formam um grupo de amizades, Interlúdio, Ricardo, El Noel, Tommy Carnaval, El Perro Loco, El Pulga e Mateo. O campeão do torneio é Armstrong Bill, recebendo a mandíbula de Big Pharma. Tommy Carnaval é recrutado pela Coração Verde-Amarelo.

Sessão 16

Luta contra o Tempo

Poucos dias após a feira heróica o Homem por trás da máscara contata Rick, revelando que ele está mantendo Rick Jr. consigo, o protegendo do Sr.Tempo. Rick tenta convencer o Tempo a deixar a criança em paz, porém Tempo é pragmático, a criança é uma anomalia temporal, que teoricamente põe em risco o tecido da realidade, Rick se prepara para combatê-lo. Hydro, que havia se juntando à família de B4-LU e adotado Rick Jr. como seu neto, está absolutamente decidido a acabar com o Tempo, além dele, Rick reúne Gustavo Bizantino, Monte Carlo e Oruan e Tommy Carnaval, como contatos do Hydro. Além disso Rick entra em contato com Mark Webber, como um favor de Yorinobu ao Homem por trás da máscara.

A luta contra o Tempo é árdua e cansativa, não levando a lugar nenhum. Eventualmente Rick é convencido a deixar Tempo cuidar da situação, Hydro se enfurece e retorna ao mar.

Rick tenta convencer Tempo de ajudá-lo na luta contra o Maquinista, porém o Tempo se recusa, alegando não poder decidir o rumo da história.

Sessão 17

Sem mais deuses

Enquanto Rick enfrentava o Tempo, o Maquinista seguia com seu plano de transcender a humanidade, seu próximo passo era conquistar uma das partes de Cristo, ele envia a Hyperfrenia nessa missão, ao mesmo tempo, por interesses próprios, Yorinobu é enviado a mesma missão pela família Nobunaga, Kazuki é enviado por Monte Carlo, Iran é enviado pela Igreja do Sangue Revelador e Leonel vai junto da Hyperfrenia, que o encontrou para conversar.

Em uma outra dimensão todos se encontram, além deles se encontram Houdini representando a Tabula Rasa, Samson the Dread representando a Atlas, Minos de Creta, Amenadiel representando os cruzados, Odisseu e Ulysses. Todos se combatem ferozmente, no fim a cabeça de Cristo é repartida em 4, Yorinobu, Kazuki e Hyperfrenia ficam com um quarto, Houdini e Amenadiel com um oitavo. Além disso, Yorinobu rouba a fúria da Atlas.

Sessão 18

Deus e o Diabo na terra do sol

O Maquinista dá o ultimato final, em uma semana ele enviará todos meta-humanos que se entregarem para Caelum I, e para aqueles que se recusarem ele tomará uma medida.

Rick reúne todo poder que consegue, Rick, Kazuki e Gustavo transformam seus corpos em aberrações amaldiçoadas, com intuito de matar o homem que dará o próximo passo. Com seus corpos profanados eles juntam uma equipe, Monte Carlo, Rick, Kazuki, Gustavo, Syndra, Mark Webber, Yorinobu, Obsidiano, Tommy Carnaval, Leonel, El Toro e Iran. Travis e Yorinobu gastam seus favores, permitindo que suas almas conversem com o Homem por trás da máscara, porém a curiosidade sobre o futuro custa seu favor, e nada se realiza, em troca de uma resposta de uma ligação.

O grupo enfrenta Samson the Dread e recuperam Lucille.

Com a equipe montada eles atacam a Ultraferrovia.

A Ultraferrovia parece vazia e corrompida, a membrana que separa a realidade de Setealém parecia fina. O grupo passa por provações, Tommy Carnaval, Leonel, Obsidiano são mortos, além disso eles matam o Probabilista, Vinushka, Viktor Vaughn e o Ferrocineista. Cansado da batalha Gustavo se afasta do grupo, e é chamado pelo Maquinista para conversar, ele aceita. Gustavo conversa com seu pai, e convence os outros de conversarem. Cansados das mortes, eles desistem de lutar, abraçando o que o destino os entregar.

O Primeiro Impacto acontece.

Epílogo

Você (não) pode refazer

O Primeiro Impacto acontece, a Eliada se inicia, a transformação da humanidade, o retorno a Samsara, a roda da vida. A humanidade é refeita desde sua base, todos se tornam apenas um, ninguém mais está sozinho. Cada ser humano escolhe se deseja viver em comunhão com seu criador, ou se viverão no paraíso perdido, gozando de seu livre arbítrio.

As escrituras sagradas

Neste capítulo iremos aprofundar alguns temas e mistérios do universo de Herofrenia.

Quem são os cruzados

Os cruzados são um grupo que existe desde as grandes cruzadas, eles lutam contra o paranormal e o Diabo, seu maior objetivo é reunir e proteger as partes de Cristo. Seu líder é Amenadiel, um filho da Igreja do Sangue Revelador. Na origem os cruzados e a Igreja se relacionavam diretamente.

O que são as partes de Cristo

As partes de Cristo são artefatos abençoados e amaldiçoados ao mesmo tempo, a maior força motriz de energia paranormal e magia, funcionam como uma fonte de energia infinita, poder transcendental. Quando Cristo morreu seu corpo foi repartido através do multiverso, em lugares de significância, lugares que atraem observância. As partes de Cristo atraem e são atraídas à almas.

O que é o buraco de 7mm

No último carro da Ultraferrovia existe um minúsculo buraco de 7mm na realidade, esse buraco de inexistência atrai informação e observância, com a intenção certa é capaz de se encontrar fragmentos do passado e do futuro que foram absorvidos pelo vazio, é uma forma de se localizar as partes de cristo, e recuperar fragmentos do ano perdido.

O que é o ano perdido

O ano perdido não é um momento, mas um lugar. É o lugar onde reside a maior resposta de todas, a verdade original, o fim da história. Para chegar ao ano perdido é necessário encontrar as partes de Cristo.

O que é a teoria dos pontos intercessores

A teoria diz que se forem encontradas todas as partes de Cristo será possível traçar a mediana entre todas ao redor dos universos, encontrando o ponto comum de todas realidades, o caminho para o ano perdido.

Como a humanidade se afastou de Deus

Essa pergunta está ligada diretamente ao ano perdido, uma das respostas possíveis está lá. De outro modo, a humanidade se afastou de seu criador quando cometeu o pecado original.

O pecado original

O pecado original foi a primeira vez que a humanidade se manifestou contra a criação do altíssimo, o pecado original é o início da história, o início da blasfêmia, o pecado original causou consequências no passado e no futuro, de forma anacrônica. O pecado original é o começo de Herofrenia.

Como a humanidade pode se reaproximar de Deus

O caminho para humanidade voltar a viver como uma só requer a observância, é preciso que a história chegue ao fim, que as almas sejam libertas e decidam por si se é o final.

O que são os pergaminhos do Mar Morto

No fundo do Mar Morto residem monólitos indestrutíveis que contam a maior história. A maior história é a forma máxima de transcendência, a última resposta para o final verdadeiro.

O que é a maior história

A maior história é o fim depois do fim, a resposta depois da revelação, é a forma de superar a humanidade, a forma de alcançar a Gnose.

O que são almas

Almas são entidades de uma dimensão superior fora da história, que tocam e manipulam indivíduos especiais, esses indivíduos possuem uma liberdade maior do que os outros, estes gozam do real livre arbítrio. Almas concedem observância.

O que é observância

Observância é matéria essencial da existência, é o que compõe a realidade, sem observância não existe realidade, não existe história.

O que é a teoria do vitral

A teoria do vitral é uma teoria que formula uma hipótese da existência, uma teoria criada pela alma de Antonio Victor Delacruz. A teoria diz:

Imagine um vitral que recebe luz e projeta uma imagem no chão, essa é a existência. A luz é a observância, o vitral é a matéria, nós somos a projeção, sem matéria obviamente não existimos, mas sem observância também somos nulos, não podemos ser reduzidos a apenas um.

O que é a teoria das janelas partidas

A teoria da janela partida possui duas vertentes, a prática que diz sobre a explosão que criou os meta humanos, e a metafísica que diz:

Imagine que a existência é como uma janela, janela que dá imagem para universos, janelas que mudam de paisagem e de histórias, você pode observar, mas sem interagir, você poderia ver as histórias, mas sem participar. O que aconteceria se essa janela se partisse? De repente você poderia mudar a história, você poderia transitar e manipulá-la, esse é o início da Herofrenia.

O que é radiação H

A radiação H é o que muda a genética humana e cria os poderes e anomalias na realidade, além disso a radiação H se espalhou pela realidade, desde seu princípio quantos as janelas se partiram até o princípio do passado.

O que são artefatos amaldiçoados

As histórias que contamos fortalecem a história, criam vínculos especiais com a observância, palavras tem poder. Quanto mais histórias algo tem, mais poderoso se torna, assim como a maior história e a realidade.

O que é o Diabo

O Diabo é as histórias que são contadas sobre ele, ele depende de observância para existir, então se interessa especialmente em seres com alma para se relacionar, fortalecendo as histórias que passam, repetindo fragmentos da maior história.

O que são eventos canônicos e anomalias

Eventos canônicos são eventos de grande potencial de observância, eventos em que almas interagem entre si e contam novas histórias, anomalias são fragmentos de outras histórias, que podem causar um furo na história principal.

O que é magia

A magia começou com o pecado original, e desde então trabalhou em um processo anacrônico, alterando o próprio passado, até as janelas se partirem a magia não existia, mas quando elas se partiram a magia passou a sempre ter existido. As janelas partidas é o que criou a magia e as alterações na realidade, que os magos apenas sabem trilhar.

O que é a Tabula Rasa

A Tabula Rasa é o grupo dos maiores magos do mundo, composto por Sr.Tempo, Viktor Vaughn, Vinushka, Afiliado da Ovelha, Houdini e Panela. Seu objetivo é proteger a história e cativar a observância.

O que é a Igreja do Sangue revelador

A Igreja foi formada assim que as janelas se partiram, mas há centenas de anos atrás. A Igreja luta contra o paranormal e as influências do Diabo, cativando o sangue de Cristo como o valor mais sagrado, abraçando as escrituras como a divinição suprema da maior história.

O que é o bureau de investigações oníricas

O bureau foi criado para combater o paranormal e as influências de Setealém na realidade, buscando preservar a história e a observância.

O que é Setealém

Setealém é o outro lado da realidade, um parasita de dimensões que contrapõe o multiverso, é o oposto de todas as realidades, é uma outra história que está invadindo Herofrenia.

O que é o código das máscaras

O código das máscaras é um acordo silencioso entre as empresas, uma espécie de doutrina a ser seguida por todos heróis, regras que evitam conflitos internos, dentre eles especialmente o impedimento de ir contra as empresas e investigar suas origens.

O que são os gladiadores

Os gladiadores são a última linha de defesa dos VIP das empresas, meta-humanos extremamente fortes e criados para servir os interesses das empresas.

Qual o plano das empresas

As empresas buscam poder acima de tudo, controle sobre a realidade, as empresas buscam com ganância o monopólio sobre a vida humana, o monopólio sobre a história, fazendo de tudo para que a história siga sendo contada. As empresas criaram a herofrenia para criar a história.

O que causa a herofrenia

A herofrenia é uma doença que afeta os meta-humanos, se apresentando de diversas formas diferentes, podendo ser causada de diversas formas, porém o mais importante é a radiação H e seu descontrole.

Quem são os VIP

Os VIP são as pessoas mais importantes do mundo, são os líderes das maiores empresas e dinastias do planeta, são as pessoas que dão rumo à história, que manipulam o trajeto que será contado.

O que é a herofrenia

A herofrenia é a loucura heróica, a insanidade e violência causada pela quebra das janelas. Mais que isso, a herofrenia é o motivador central da história, é uma força que se emparelha com a maior história, a herofrenia é Herofrenia.

PARAÍSO PERDIDO

Histórias

Este livro é uma breve coletânea de contos e conversas de herofrenia.

Os dois pistoleiros da família Gun

Emanuel nunca foi especial, seu corpo frágil refletia sua posição na hierarquia, nascido de um galho fraco do tronco mais forte, nem sua morte seria sua. O sofrimento deu luz à uma vida de miséria, a sombra da sua família parecia uma prisão sem escapatória, mas ele não desistiu.

Aprendeu a usar a dor ao seu favor, o vento fino que cortava sua pele se tornou um novo sentido, a luz que queimava seus olhos se tornou foco, ele merecia viver.

Emanuel seguiu seu próprio caminho, se tornando um pistoleiro, um ceifador. Um dia ele reencontrará sua família, e descobrirá se valeu a pena.

John

João Marcelo nasceu em um berço de ouro, filho prodígio da família Gun, estava destinado à grandiosidade, seu destino estava selado no momento em que tocou o ar pela primeira vez, mas não era o suficiente. A sombra de seu pai se mostrou uma verdadeira mancha, a dor de sua mãe causava uma ferida irreparável em seu coração, ele precisava fugir.

Ele renunciou seu legado, abandonou seu poder em troca de sua arma, abandonou o nome que sua mãe o deu, deixou para trás a dor de seu pai. Ele decidiu que iria viver a própria vida.

Um dia ele reencontrará sua família, e descobrirá se sua resolução foi forte o suficiente.

Profano

Existe um peso em um legado tão grande como esse, a linhagem sagrada, um ofício centenário que consome a vida inteira de todos que são tocados. Você não escolhe ser um Monte Carlo, mas você se descobre um.

Esse peso deve ser distribuído, é um fardo que há de ser dividido, saber tudo é perder tudo. Ser um Monte Carlo significa ser muitos em um, significa levar com orgulho o legado profano.

Hydro

“Eu estava perdido, a dor me fez esquecer tudo que eu era, mais que isso, me fez esquecer tudo que eu poderia ser. Ficar tanto tempo preso muda você, te transforma em coisas que você nunca imaginaria, mas mais que isso, te faz esquecer o que já sabia.

Ele me deu uma segunda chance, ele me fez relembrar o que eu havia perdido, mas dessa vez eu não senti desgosto, mas sim uma catarse, percebendo todo o tempo que perdi, sendo prisioneiro de mim mesmo”

-Um avô

Frater

“Maquinista, você me fez a semelhança de si mesmo, você poderia ter me construído de uma maneira perfeita, mais eficiente, mais forte, menos humano, mas você não fez. Você construiu em mim vasos sanguíneos, tendões, uma estrutura óssea, cartilagem, você construiu cada fibra muscular no meu corpo, mas não me fez perfeito.

Eu sempre senti desconforto ao mirar com meu braço esquerdo, eu descobri depois que é porque meu braço esquerdo possui um tendão mais encurtado do que o braço direito. Eu te conheço, eu sei que um erro desses não passaria despercebido por você, você me criou imperfeito, por que você agora nega o que te faz humano?”

-De um filho para seu pai

Solum

“Eu não te entendia quando te conheci, via em seus olhos ímpeto, mas havia uma melancolia, teus olhos sempre foram minha parte favorita de você, eles mostravam o que seu corpo se negava, eles eram frágeis.

Você foi o mais longe possível sem se perder, fez tudo que precisava fazer sem deixar de ser humano, isso me enfurecia, eu não entendia o que você enxergava na humanidade que a tornava tão importante, o que você via em mim que me fazia humano.

Eu entendo agora, quando eu te conheci, eu descobri que eu estava sozinho.”

-Do Artesão de almas para o Sonhador

Anima

“Eu nunca quis um mundo perfeito, eu descobri há algum tempo atrás que nossas diferenças nos fazem quem somos, tentar negar elas só nos afasta da verdade, existe uma beleza nisso.

Quando eu entendi que estava sozinho eu entendi quem eu era. Eu não quero que mais ninguém fique sozinho, nunca mais.”

-O artesão de almas para seu filho

Anima Sola

“Você está familiarizado com o conceito da Roda de Samsara? É a ideia do ciclo da vida, o processo de reencarnação sucessiva, a passagem entre reinos até a iluminação. Falaremos de alguns.

Existe Naraka, o reino do sofrimento, onde se tem toda a necessidade e nenhuma correspondência.

Preta, o reino dos famintos, um ciclo de busca pela necessidade sem fim, sem conhecer o prazer.

Deva, o reino dos deuses, onde não existe mais o sofrimento e a necessidade, mas em consequência não existe o prazer.

Para mim o mais perfeito é Manushya, o reino dos homens, onde existe o equilíbrio entre desejo e prazer. O equilíbrio entre desejar, precisar e a ter.

Eu quero que a humanidade seja livre, eu quero que se iluminem, e desejarem, saiam dessa roda.”
-O Artesão de almas para seu filho

Soulmate

”Nós podemos acabar com a solidão, podemos viver novamente em união, podemos fazer com que o altíssimo se reúna conosco novamente, nós podemos acabar com o ciclo da dor, acabar com a necessidade, acabar com o fim.

Voltaremos a ser um, viveremos o Retorno.

Aqueles que se negarem a viver como um, viverão novamente no paraíso perdido.

Esse é o final da história, esse é o final que ele enxergou, esse é o nosso fim.”

-O Artesão de almas para seu filho

Yama

“O som dos sinos de gion Shoja
Ressoam a impermanência de todas as coisas

A cor das flores de Sala
Mostram que o próspero há de cair

Mas nós
Somos a exceção.”

-O Sonhador para seu pai

Amor vitae meae

“Eu me vejo em teus olhos.

Existe mais humanidade do que você aceita em si mesmo, essa é sua maior força, mesmo que não saiba. Você acredita na humanidade, acredita na força de cada indivíduo em sua própria vida, essa é a sua beleza.

Eu mudarei o mundo, mas você será quem escreverá a nova história.”

-O Sonhador para o Artesão de almas

Ovis

A existência é superestimada, veja.

Seres humanos são seres frágeis, muito mais do que aceitam dizer, suas existências são tão duráveis quanto sua observância, não são tão diferentes assim da fantasia ou imaginação, você vê?

A vida é um evento impossível, em meio a todo universo, uma vida ser criada é tão provável quanto a explosão de uma estrela que acaba de nascer.

Vidas humanas são curtas, curtas demais. Aproveitem-nas. Vivam momentos ínfimos, vivam sabendo que nada importa, vivam como lágrimas na chuva.

Ligação

Existe uma verdade que você ainda não está pronto para ouvir, um final que não te agradará, uma ligação que terminará uma história. Você está pronto para atendê-la?

Motor City Blues

Something beautiful is going to happen

Prólogo

Você já esteve apaixonado?

Se existe alguma dúvida no teu coração
Se precisares causar dor
Faça-me sofrer
Para que mais ninguém fira

No meu coração encontre uma saída
Para que nunca mais precisemos fugir
Volte ao meu lado
como tantas outras vezes fez

Eu te imploro
Não parta-me em dois
Não separe meu coração de minha alma
Não parta sem antes mais uma vez mentir para mim
E dizer que ainda me ama

I

Um jogo de ovelhas entre ♂ e ♀

Era noite quando ela ligou, na sua voz podia sentir um temor, fazia tempo demais desde a última vez que a ouviu, mais tempo ainda dessa forma. Sua fala mal era coerente, mas podia sentir a importância de cada sílaba proferida, ela estava pedindo para encontrá-la, estava pedindo para buscá-la mais uma vez, como havia há tantos anos atrás, ele nunca poderia negar. sua voz era doce como no dia que o deixou.

"...Seja vigilante, você pode salvar a cidade, eu te amo"

Conjuntura-Se mantenha firme capitão, não deixe sua voz tremular e fale com ela, diga para ela o que você ainda sente.

Dora, eu-O som do telefone parou, em seu lugar o ruído de uma linha morta -Merda.

Gestalt-A voz dela fora rápida, ela estava tentando ser breve, por quê?

Psicodrama-Ela estava com medo.

Ele não tinha tempo a perder, apenas com a roupa do corpo ele saiu pela porta da frente, a chuva incomodava sua visão, mas não atrapalhava seu caminho, Foi em direção ao primeiro táxi que encontrara, ele ainda preferia os antigos meios, não acreditava em viagens por aplicativo. O motorista era um homem velho com olhos cansados.

Gestalt-Que cheiro é esse!?

Almanaque-Perfume Saint Germain, terceira edição, provavelmente borrifado por todo o banco de trás

Psicossexualidade-Provavelmente pra esconder o cheiro de porra seca nos bancos.

A náusea não o impediu de se acomodar, seria uma viagem longa.

Boa noite-O homem consentiu com a cabeça enquanto ele passava o endereço.

Durante a viagem só podia pensar na ligação, cada linha ressoava como um metrônomo em sua cabeça, seu coração ainda estava acelerado por ouvir sua voz. O taxista o olhava através do espelho com curiosidade.

Complexo interno-Esse arrombado realmente tá nos encarando! Levanta, mostra pra ele com quem não se deve foder!

Autocepção-...Ou não, não é sempre que um homem gato entra no seu táxi, ele pode estar curioso.

O taxista notou a troca de olhares e rapidamente voltou seu foco à estrada. Em seu bolso havia apenas uma carteira com algumas notas e um celular flip de 2000 e pouco, ele esperava que com essa verba ele pudesse pagar a corrida. Cerca de meia hora se passou desde que entrara no carro, sem uma palavra proferida um ao outro desde então, até que o velho homem decidiu quebrar o silêncio.

Diga-Ele pigarreava a garganta seca enquanto falava-Você é um dos mascarados?

Ele olhava pelo espelho para falar, agora olhava franzindo a testa enquanto esperava uma resposta.

Não senhor, sou um civil, como você, mas se não fosse acho que também diria a mesma coisa, né?-O homem balançou a cabeça concordando.

O clima parecia um pouco melhor no carro, a curta conversa ajudara a tensão a se dissipar, além de ser uma breve distração de toda situação eminente. Pouco tempo depois havia chegado ao seu destino, a recém restaurada Ultraferrovia era imponente como nunca antes.

Persona-CA-CE-TE. Isso que é uma caranga, essa belezura deve chegar a velocidade do som! Parece o cacete de um prédio de 5 quilômetros!

Almanaque-Na verdade, a ultraferrovia ultrapassa a velocidade do som. Com sua nova matriz energética a ferrovia consegue alcançar exatamente 500 metros por segundo, além de conter 3 carros, somando 30 quilômetros de extensão e 50 metros de largura, nos vagões principais o teto possui 7 metros de altura, além dos vagões de dois andares

.

Zeitgeist-A Ultraferrovia tem alma própria, seus vagões são seus órgãos, através dos trilhos maglevs ela abraça toda a terra que passa, a cidade é viva, seu interior é iluminado por 5 mil braços iluminados, batedores e aristocratas patrulham seu interior a pé ou em automotores, sua nação é a mais poderosa do sistema solar. A Ultraferrovia é um país dentro de uma cidade.

Como um ato de boa fé a nova linha internacional foi construída, ligando de forma expressa São paulo a Texas, fruto do trabalho do Senador Armstrong. Logo ele esperava seu contato ferroviano, seus fundos definitivamente não cobririam uma passagem fora do buraco. Era uma mulher de cabelo raspado que usava um grande óculos de solda, conhecida há pouco tempo atrás, pessoalmente pelo menos.

Carla, faz tempo-Ele se aproximou estendendo a mão-Obrigado por isso.

Pereira, bom te ver nessas circunstâncias-Ela apertou a mão dele com uma força respeitável. Sua roupa estava manchada com um piche preto denso.

Almanaque-Essas manchas são de fossilgumelo, uma espécie de cogumelos que geram energia, natural da Ultraferrovia.

Sem perder muito tempo, Carla o levou para dentro do vagão, contido no último carro da ferrovia, o Buraco. Seu interior é quente e úmido, além de muito escuro, não possui janelas para ao exterior e nem luz elétrica, toda fonte de luz é gerada artificialmente por cogumelos bioluminescentes, contidos em placas neon vermelhas, o interior parece maior que o exterior, e o teto parece desaparecer na escuridão, se houver. As vielas são muito populosas, todo tipo de mercado se projeta nas ruas e becos apertados, vendedores de cogumelos, armeiros, traficantes, o mercado negro do Buraco é um capital maior do que os carros da frente. Por todo lado se encontra usuários das mais diversas herofedrinas e herogumelos. Então finalmente chegaram ao barraco que passariam a viagem.

O barraco era feito de cogumelos que se assemelham à madeira, resistente e sólido o suficiente para se chamar de casa, apesar de nada luxuoso. Dentro do barraco havia dois quartos, uma entrada com um fogão de pedra e um quarto com uma cama no chão, apesar da precariedade Pereira não tinha outra opção. Enquanto ele se adaptava ao calor, dobrando as mangas de sua camisa social e tirando seu sobretudo clássico de detetive, Carla começa o preparo de alguns cogumelos.

Cê tem certeza que dá pra comer esses?-Ele perguntou enquanto se abanava com as mãos.

Hmm...-Ela fingiu refletir com a mão no queixo e franzindo a testa- 70% de certeza, talvez 60%, às vezes 30%.

Psicodrama-Ela não está totalmente mentindo.

Almanaque-Existem cogumelos próprios para o consumo humano tipo aqueles (cogumelos com um padrão laranja e preto que parecem borboletas) e aqueles (cogumelos brancos com a cabeça azul).

Acho que tem uma primeira vez para tudo né?-Ele disse enquanto se sentava no colchão rasgado. Os cogumelos pareciam fritos na panela, o cheiro não era atrativo, mas também não era desgostoso, ele pegou um pedaço com o garfo e mordeu, sua textura era borrachuda, quase semelhante à carne, o sabor era brando, mas não ruim. Carla se sentou ao lado dele, apoiando sua cabeça no ombro dele.

Seu coração está batendo rápido.-Ela disse enquanto levemente tocava seu peito-Ele sempre foi assim.

Eu preciso encontrar uma pessoa-Ele disse deixando o prato no chão, ao lado da cama.

Você vai encontrar ela, não vai?-Ela disse de forma suave

...vou-Ele disse de forma sensível, como se ainda estivesse inseguro sobre isso, no fundo ainda não acreditava na situação.

Você ainda sofre, posso ver no seus olhos-Ela falava enquanto subia com sua mão até seu queixo, levantando-o levemente.-Seus olhos ainda ficam marejados quando pensa nela, por quanto tempo você lutou?

Não é mais sobre lutar, eu perdi, há muito tempo atrás, muito tempo-Ele falava enquanto abaixava a mão dela de forma delicada.-Eu... só queria respostas.

A maldição da liberdade.

A maldição da liberdade-Ele concordou quase sussurrando.

Introspecto-Ela estará nos esperando, ela tem que estar, não nos chamaria se não estivesse

Autocepção-Talvez não, cowboy. Faz mais de 5 anos desde que ela partiu.

Carla se levantara, deixando ele sozinho mais uma vez, relutante com tudo que poderia pensar, ele se deita na cama, com uma mão servindo de travesseiro e uma entre as pernas, em uma posição quase fetal. O som das ruas começou a soar quase reconfortante, o afastando de seus próprios pensamentos. Inevitavelmente, no entanto, o cansaço se mostrou maior do que sua determinação, aos poucos seus olhos se fecharam, revelando um mundo sombrio que o abraçaria até o último momento.

Zeitgeist-Brasília, câmara dos deputados, uma conferência de emergência foi marcada, políticos se reúnem para discutir, eles decidirão o destino de mais de 10 milhões de pessoas

Sistema límbico-Uma guerra que destruirá tudo que conhece, o hecatombe final da humanidade, um homem se senta na chuva, ao lado de uma cabana quebrada, em suas mãos ele aperta a saudade.

Em meio a seus calafrios ele começou a se relembrar de fragmentos do passado

"...me encontre...a cidade...só você pode salvar..."

Se revirando na cama ele se encontrou há 10 anos no passado, era verão, o calor era acompanhado de uma brisa refrescante, sua cama estava amarrotada e as janelas estavam abertas, em seu peito havia uma mão, uma mão conectada a uma mulher, uma mulher conectada a si mesmo, seu coração.

"Eu te amo"

Ele se vira para olhar em seus olhos, mas não tem a força necessária, por mais que tentasse, tudo que seu peito aguentava fazer era estar ao lado dela, uma última vez.

Conjuntura-Não se deixe dobrar, mantenha seus pés no chão, é sua última chance, e não importa o que aconteça NÃO diga que a ama.

Persona-Não, é sua última chance, suas lágrimas estão prontas para cair, é agora, beije ela, uma última vez.

Ele então fecha seus olhos e segura o rosto dela de forma delicada, aproxima seus lábios dos dela e uma sinfonia sinestésica, mas ela não corresponde, seus lábios parecem frios ao seu amor, ela se afasta lentamente, tomando cuidado para não quebrar a resistência do ar, sua mão agora levemente o afasta de si.

Persona-Eu estava errado. Eu sempre estou errado, eu não deveria ter te falado para fazer isso, e você não deveria ter me escutado. Me bote em frente a um esquadrão de execução.

Eu tenho que ir, eu nunca mais te verei, mas você ainda me verá, em seus sonhos, em seus pensamentos, quando você sonha comigo costuma sonhar outras vezes nos próximos dias, mas os átomos nunca mais formarão nós.

Antes que ele pudesse falar qualquer coisa seus olhos se abrem e ele se vê novamente no barraco, sozinho.

II

Despedida

Ele já não sabia ao certo quanto tempo se passou desde que havia entrado a Ultraferrovia, a linha temporal parecia ter algumas dobras quando se trata do Buraco, mas ele sabia que já havia passado tempo suficiente. Ao sentir a ferrovia desacelerar ele começou a se dirigir até a saída, na esperança de encontrar Carla no caminho, logo, ele vestiu seu sobretudo e tomou seu rumo. Ao chegar na fissura de Igor, uma brecha destruída no vagão que dá acesso ao lado de fora, avistou Carla, seguiu em sua direção a passos rápidos.

Meu querido, conseguiu descansar sua alma?-Ela perguntou de forma doce, se não um pouco melancólica.

Fiz o que podia, você sabe como é.-Ele chegou até ela.

Gestalt-Ela está carregando algo em uma bolsa, pergunte a ela o que é.

O que tem na bolsa?-Perguntou curioso

Presentes-Ela disse se aproximando de seu rosto

Eu mereci?-Perguntou de forma jocosa

Não-Ela o beija, o beijo dura alguns segundos-Mas ela sim. Vai encontrar ela.

Eles se afastam um passo, mas ainda se mantêm próximos.

Eu vou. Obrigado por tudo-Ele a abraça.

Psicodrama-Sentirei falta dessa.

Ao sentir que a ferrovia estava retomando sua velocidade, ele salta para a estação.

Ao caminhar um pouco ele se deu conta da realidade, de fato estava na terra do Tio Sam, na estação havia algumas pessoas encontrando familiares, e um homem suado usando uma camisa regata branca e um óculos de soldador grande saindo da brecha.

Almanaque-Aquele é o Maquinista, o criador da Ultraferrovia, o que ele está fazendo aqui?

Sistema límbico-Ele está decidindo o rumo da humanidade.-Sentiu um calafrio

Começou a caminhar, enquanto isso decidira abrir a bolsa, nela havia alguns documentos falsos, a chave de um carro e uma glock, ele guarda sua carteira dentro da bolsa e a pistola dentro de seu sobretudo. Ao descer da estação seu olhar vai de encontro a um Chevette preto, bem cuidado e com vidros escuros. Ele abre o carro e guarda sua bolsa no banco do passageiro, então se senta no banco do motorista e reflete sobre seu próximo passo, mas antes, precisava de um mapa. Ele liga o carro que parece relinchar a seu comando, com o satisfatório som do motor ele parte cidade adentro.

Psicomotricidade-Essa banheira até que é legal, a ignição parece boa, as rodas são novas, se for preciso até um cavalo de pau dá pra fazer.

Conjuntura-Vamos ***não*** fazer isso.

Eventualmente chegando na cidade, ele busca uma loja de conveniência, em busca de um guia quatro rodas, a loja era ao lado de um posto de gasolina, pequena e um pouco mal cuidada, a atendente tinha cabelo cacheado e curto, e uma complexão de desinteresse. Ao pegar o mapa foi então que se deu conta que seu dinheiro ainda era brasileiro, além de pouco.

Complexo interno-Ela não tá vendo, e menos ainda ligando, mostra pra esses porcos capitalistas quem manda, mete a mão nessa porra.

Psicodrama-...ou não, você poderia tentar pedir?

Seu conflito interno passou, ele então pega o guia e vai até o caixa

Good day-Ele fala com um inglês um pouco quebrado.

Good *evening*-Ela ressalta o erro dele.

Complexo interno-Vagabunda.

I would like to have this map, i can?-Ele fala gesticulando para o mapa.

It's 1,99.-Ela fala sem muita expressão ou cerimônia.

Yes, i understand, but i don't have cash, não tenho dinheiro.-Ele fala um pouco sem jeito, um pouco cara de pau.

Psicodrama-Ela não está comprando, você precisa de mais, comece a chorar, implore a ela.

Conjuntura-NÃO chore na frente dessa adolescente, você é melhor que isso, peça com *dignidade.*

Complexo interno-Ou ponha medo nela, aponte sua arma na cara dessa vaca!

Errr-Ele parece um pouco perdido-I really really need this map, i have to see a friend, you see.

Sir, I'm going to have to ask you to leave, or pay for the map-Ela fala encarando ele.

Puta que pariu-Ele já não sabia direito o que fazer e estava perdendo a paciência, seus pelos então se atiçaram-Me da a PORRA do map por favor.

Ela pareceu um pouco assustada-Sir calm down, please.

Foda-se-Ele amassa o mapa e começa a sair da loja.

Sir please!-A voz da jovem vai ficando mais baixa enquanto ele vai embora.

Já dentro do carro ele abre o guia, tentando se lembrar de suas aulas de cartografia, junto com alguns tutoriais que havia assistido no passado. Eventualmente pôde se localizar e achar seu destino, a conhecida Detroit, ou Motor City Detroit. Sabia que a viagem seria longa, mas sem dinheiro e mal sabendo a língua local se viu obrigado a partir de qualquer modo, o clima estava melhor do que em seu apartamento, havia um certo frio no ar, de forma agradável, se um pouco seco. O dia estava escurecendo, por volta das dez da noite, os comércios da cidade estavam começando a se fechar e os de beira de estrada estavam começando a ligar suas placas neon.

Introspecto-Você acha que vamos encontrar ela?

Sua mente não parava de retornar a esse pensamento.

Conjuntura-Nós precisamos acreditar que sim. Para seguir em frente e proteger ela.

Sua viagem estava se mostrando cansativa, no meio da estrada começou a sentir seus olhos pesarem, com uma noite curta e pouco renovadora ele precisava descansar de verdade, nem que por pouco tempo em um carro que não o pertence. Ele parou o carro ao lado da estrada, cerca de 12 horas de viagem adentro, desligou o carro e guardou as chaves em seu sobretudo, rebaixou o banco e abriu uma fresta na janela, só o suficiente para arejar o local.

"...ainda eu...preciso de você"

Flashes de memórias inundaram sua mente, como se fosse afogado, começou a ver seu rosto mais uma vez, a mesma memória de antes, se revirando em seu coração.

Conjuntura-Respire, isso vai passar, sempre passa.

Se concentrando ao máximo ele pôde suprimir essa parte de seu ser que ainda sofre por ela, se afundando na sombria escuridão do sonhar. Como se nem tivesse dormido ele acorda no banco de motorista, quase como um susto, um espasmo passa por seu corpo.

Acordou cerca de quatro horas depois, sentindo olheiras se formarem debaixo de seus olhos, mas sem tempo suficiente para as combater. Ligou o carro e voltou para a estrada, passou cerca de cinco horas dirigindo até precisar abastecer, no posto desceu e pôde convencer o velho dono a abastecer meio tanque em troca de trocados brasileiros, após isso passou mais quatro horas no volante, até começar a ver a Motor City.

Gestalt-Os prédios se estendem a 220, não, 250 metros da base.

A cidade do motor não tinha esse nome atoa, berço das Indústrias Torque, era a cidade mais desenvolvida tecnologicamente, depois da Ultraferrovia. Arranha céus se mostravam atravessando as nuvens, prédios de mais de 20 andares flutuavam acima da cidade, interligados por passarelas metálicas brutalistas, bondes e elevadores se espalham pela cidade toda como meio de locomoção, o cheiro é de óleo diesel, sangrando por todas as engrenagens da cidade. Os moradores dos níveis mais altos passam meses, senão anos, sem tocar os pés no chão de verdade.

Zeitgeist-Você chegou, você me encontrou, entre em mim, entre em minhas vielas, encontre meu coração pulsando através dos prédios e asfalto, me mantenha nessa Terra.

Persona-Nós temos que salvá-la, enfrente seu medo, dê um passo à frente.

Conjuntura-Detetive.

Autocepção-Entrando.

Introspecto-Em cena.

III

Espelhos e fumaça

Sistema límbico-Em um ano o destino de milhões de pessoas será decidido, as ruas serão tomadas de cinzas e poeira. Só você pode impedir isso.

Zeitgeist-Me atravesse, encontre meu coração, desvende todos os meus segredos, só você pode me salvar.

O primeiro passo em direção à respostas foi dado, o clima era frio e metálico, em meio às construções brutalistas quase não havia vida, o primeiro ponto de árvores visível estava a 200 metros do chão, nas ruas do nível baixo se via pobreza e decadência maquinários pesados vagam as ruas de forma ritmada, quase opressiva, automotores soltam óleo dos céus, a fumaça produzida pelos grandes autômatos tornam o nível inferior em uma espécie de cidade nebulosa. Ainda em seu carro o cheiro de óleo adentrou suas narinas.

Gestalt-O ar é espesso, parece uma forma de neblina densa ao redor da cidade, existe uma certa dificuldade em se enxergar a alguns metros de distância, cerca de 30 metros.

Psicomotricidade-Não, menos. Cerca de 25 metros.

Conjuntura-Sem tempo a perder, seguimos em frente.

Sendo abraçado pela névoa ele adentra a cidade dos motores, seguindo em direção a uma terra sem Deus. O farol do carro iluminava poucos metros à frente, só o suficiente para impedir um acidente, decidiu então dirigir devagar, sem um rumo específico. Ao se afundar mais no interior da cidade pôde ver placas de neon se acendendo no limiar de sua visão, dentre elas uma chama sua atenção.

Gestalt-Black Sheep.

Almanaque-Uma das filiais do bar da Ovelha Negra, um bar e pizzaria famoso no centro de São Paulo.

Se dirigiu ao bar como mariposas ao fogo, buscando encontrar algum conforto de seu lar, chegando próximo ao bar pôde ver sua placa, uma grande ovelha negra com silhueta vermelha neon, com o texto escrito em uma fonte grande e estilizada. Na entrada haviam alguns vadios espalhados por aqui e por ali, alguns autômatos serviam de segurança, robôs retangulares com braços de fios de cobre eletrizados, pouco humanoides, mas muito efetivos.

Autocepção-Nós sempre acabamos nesses buracos, não é?

Ao entrar no bar o clima frio se tornou mais ameno, havia um certo calor vindo da cozinha, o bar possuia mesas acolchoadas típicas de pizzaria, um piano nos fundos e ao lado algumas máquinas arcade de fliperama, a sua direita havia uma escada de dois degraus que dava ao nível levemente superior havia um balcão com cadeiras altas no bar e mais a frente um banheiro. Sem admirar muito tempo a construção do bar, ele seguiu em direção ao balcão, enquanto tirava sua carteira de seu sobretudo.

Boa noite, vocês falam português, não é?-Ele disse com esperança de um diálogo mais simples que seu último

Sim, chefe, o que te traz aqui?-Disse, era um homem com camisa social e gravata borboleta preta, típico de garçom, tinha cerca de cinquenta anos, possuia cabelos brancos e barba bem feita.

Graças a Deus-Disse suspirando baixo

Eu preciso de algumas informações, vocês aceitam meu dinheiro aqui?-Ele mostra algumas notas de sua carteira.

Sim-O homem responde sem olhar muito afundo.

Ok. Eu preciso de um drink, o mais barato que tiver, o mais rápido que puder. Depois disso eu preciso de algumas respostas.-Ele disse se sentando em um dos bancos altos

Sim senhor-O garçom começou a preparar uma bebida, juntando rum com um refrigerante de cana de açúcar, misturando em um copo fundo com um grande bloco de gelo.

Almanaque-Essa é uma variação de um Cuba Libre, criado no Sudeste do Brasil nos anos 50.

O copo parecia estupidamente gelado, suando ao ser tocado pelas mãos do garçom, que passa o copo pelo balcão até as mãos dele.

Obrigado-Tomou um gole para limpar a garganta.-Eu estou procurando uma pessoa, na verdade estou procurando uma heroína, você conhece a Pussycat?

O garçom olha em volta antes de falar

O senhor é amigo dela?-Ele diz em um tom sério.

Sim. Ela me pediu para encontrá-la aqui, não literalmente aqui aqui, mas na cidade-Ele puxa uma foto de sua carteira-Essa é ela, você a viu?-A foto era do tamanho de uma polaroid dobrada para caber dentro da carteira, mostra uma mulher baixa, jovem, de cabelos cacheados negros e uma pele clara.

O garçom pega a foto em suas mãos e ajeita sua gravata.

Sim, nós conhecemos a pussy-Ele diz em um tom neutro.

Quando foi a última vez que a viu?-Ele pergunta de maneira objetiva e rápida.

Há cerca de três dias, ela nos visitou aqui neste mesmo balcão, passou um tempo bebendo e fez uma ligação do nosso orelhão-Ele aponta para uma cabine telefônica vermelha ao lado da porta de entrada.

Conjuntura-Ela falou com quem estava conversando?

Psicodrama-Meu amo, se acalme, deixe ele vir até as respostas, jogue uma isca para ele morder

Ele passa um segundo juntando seus pensamentos.-Que horas ela chegou, nesse dia?

Era por volta de uma da manhã. Não, na verdade eram as duas, lembro de ter olhado o relógio quando a vi entrar-O garçom fala com confiança.

Introspecto-O horário bate.

Psicodrama-Há algo que ele não está falando, jogue sua isca agora.

Sobre o que vocês conversaram nessa noite?-Ele diz rapidamente

Eu... não me lembro-O garçom responde.

Psicodrama-Há, então eles de fato conversaram, dê mais um empurrão, pressione ele.

Ele dá com as mãos sobre o balcão-O que você sabe sobre esse dia? O que ela te contou? Para onde ela foi?-Disse em um ritmo intenso para o garçom.

Psicodrama-Agora o deixe respirar.

Eu não sei sobre o que ela falou, e ela nem disse nada para mim, isso é tudo que tenho a te dizer-O garçom fala enquanto põe a foto sobre o balcão.

Autocepção-Ele está desconfiado de você, significa que ele pensa que tem motivos para alguém a estar seguindo.

Tudo bem, obrigado-Ele pega a foto, paga e vira sua bebida. Em seguida anda até a cabine telefônica, em busca de uma nova linha. Dentro da cabine havia um telefone antigo preto com um teclado de metal para digitar, além disso ao lado do telefone existe uma placa de pins com diversos números, por segurança ele tira uma foto da placa, assim como do telefone e do garçom. Após isso ele se dirige ao banheiro, dentro da porta de madeira havia um vaso e uma pia, em frente a um espelho, ele lava seu rosto enquanto reflete.

Introspecto-Ela passou por aqui, por que ela faria a ligação por esse telefone?

Complexo interno-Ela estava sendo seguida, provavelmente Seu celular estava comprometido, ela estava fugindo de alguém.

Gestalt-A cabine telefônica tinha entrada para moedas, ela precisaria ter dinheiro trocado, talvez seja uma pista?

Ele fecha a torneira e sai do banheiro, dá uma última olhada ao redor e seus olhos batem com as máquinas arcade.

Introspecto-Bingo.

Ele se aproxima da máquina e a analisa.

Almanaque-É uma máquina do jogo Virtua Combat, um jogo de luta dos anos 90, sua seleção de personagens são inspirados em super heróis da época.

Gestalt-A máquina demonstra marcas de uso, seus botões estão levemente afundados e o buraco para inserir moedas parece agarrado.

Ele analisa em seguida o buraco de moedas, estava levemente enferrujado, parecia caber moedas de 50 centavos americanos, os mesmos da cabine telefônica. Ele liga a máquina mas não insere moedas, a máquina então apresenta uma cena de luta entre personagens genérica ao fundo e o placar de pontos aparece, em sexto lugar ele encontra o nome PSSC.

Neuroplasticidade-Pussycat.

Introspecto-Ela frequentava o lugar, o garçom sabe de mais do que está mostrando.

Persona-Ele está a protegendo.

Complexo interno-Ou está envolvido.

Ele tira uma foto do placar e então deixa a máquina cair em modo de repouso e se afasta, indo em direção à porta. Ao sair se depara com uma espécie de chuva amarronzada e com cheiro oleoso, consequência dos níveis superiores, ele corre um pouco para alcançar o carro e se abrigar.

Introspecto-E o que resta agora? Acabou?

Conjuntura-Se mantenha firme, isso é só o começo, precisamos pensar de uma forma nova.

Neuroplasticidade-Ela era uma heroína, aqui deve ter uma sede da empresa dela, não?

Ele abre a foto da lista de números e procura um número de agência heróica, encontra um número da recepção da gigante corporativa Lovemark, ele grava o número e faz a ligação, poucos segundos depois ele é atendido.

Lovemark, how may i help you?-Uma voz feminina responde.

Introspecto-Merda

Merda-Ele diz suspirando e passando a mão no rosto.

Almanaque-A maior parte dos meta-humanos são brasileiros, desde os anos 80 todas as empresas de super heróis possuem português como língua secundária, tente isso.

Hi, can you speak português?-Ele fala criando um pouco de esperança.

Sim, senhor, boa noite, como podemos ajudar?-Ela fala com um tom corporativo, um tanto mecanizado.

Eu gostaria de fazer uma entrevista para a vaga de auxiliar heróico, vocês ainda tem a vaga?-Ele fala enquanto se ajeita novamente no banco

Sim senhor, nós podemos marcar uma entrevista para amanhã, estaria na sua disponibilidade?-Ela fala de forma neutra, sem resquícios de uma alma

Seria ótimo, obrigado.-Ele falou fingindo ter uma alegria na voz.

Para marcar a entrevista só preciso de alguns dados básicos, seu nome e sua idade, por favor?-Ela fala ignorando completamente a emoção dele.

A, sim, é claro, meu nome é-

Neuroplasticidade-Rápido, pensa em um nome falso.

Persona-Marco Antonio de Andrade Silva.

Marco Antonio, Marco Antonio de Andrade Silva, 29 anos.-Ele fala rapidamente, para não se esquecer.

Senhor, nós costumamos a buscar heróis mais jovens para essa vaga-Ela fala

Introspecto-Oops

O senhor ainda assim deseja marcar a entrevista?-Ela fala de forma calma

Sim, por favor-Ele responde tentando não se abalar.

Tudo bem senhor Marco, amanhã às 8 horas está marcado sua entrevista na sede da Lovemark, Av.Monroe 3004, esquina com o posto Sea.-O telefone desliga.

Introspecto-Temos nosso encontro marcado, agora para onde podemos ir?

Complexo interno-Por que não damos uma olhada no lixo do bar?

Autocepção-...no lixo? Por que?

Complexo interno-Não sei, se estivessemos fugindo eu falaria para descartar nossas coisas o mais cedo possível.

Autocepção-Você, o que ele falou faz sentido?

Almanaque-Eu? Bom, tem seu sentido.

Introspecto-Para o lixo então.

Ele liga o carro e dá a volta no quarteirão, parando onde ele acredita ser a parte de trás do bar, onde de fato residia uma grande caçamba de lixo. Ele desce do carro e rapidamente vai até ela, ainda sob a chuva oleosa. A caçamba possuia uma fechadura quebrada, abrindo ela revelava uma montanha de lixo, garrafas quebradas, restos de comida, papeis usados, tudo que faria constituir um ambiente insalubre, o cheiro era de chorume com óleo diesel. Dobrando as mangas de seu sobretudo ele começa a revirar o lixo, prendendo o ar o máximo que podia.

Gestalt-Ali, tem algo bem ali.

Ele se aproxima da região que chamou sua atenção, era um saco rasgado, dentro dele havia um celular quebrado e alguns documentos rasgados demais para serem lidos, ele então saca seu celular e tira uma foto. Logo corre de volta para o carro, desdobrando suas mangas e as posicionando no volante, no meio de suas presepadas já era madrugada do próximo dia, porém não conseguiria dormir ainda, ele dirige até o endereço da Lovemark e ao longe observava, era um prédio imenso, que desaparecia muitos metros acima do chão, por conta da densa neblina que paira o ar, na sua entrada havia um letreiro neon vermelho com o logo da empresa, dentro do prédio era possível ver um guarda patrulhando a entrada com uma lanterna.

Complexo interno-Essa segurança é falsa.

Gestalt-Ele está armado, por que diz isso?

Complexo interno-É fraca demais, nós com essa pistola conseguiriamos invadir, tem algo de errado nisso.

Almanaque-De fato, as sedes das empresas costumam ser guardadas por heróis menores da própria empresa, o que isso significa?

Complexo interno-Que eles estão guardando algo mais importante em algum lugar.

Ele então desligou os farois e se aproximou da fachada, com baixa velocidade, sem chamar muita atenção, se aproximando podia ver o guardado rondando e eventualmente respondendo algo no rádio, ele carregava uma pistola e um cacetete, não parecia especialmente atlético, tinha cerca de cem quilos e um metro e oitenta.

Operações funcionais-Pelo caminhar dele ele não tem uma boa postura, sua mão deve tremular ao mirar, se nós chegarmos a 15 metros dele eu consigo dar o tiro.

Conjuntura-Nós faremos o que for preciso, mas deixaremos essa como a última opção.

Ele religa o carro e dá partida, desaparecendo em meio a neblina. Ele anda o que parece ser alguns quarteirões da empresa e encosta em um estacionamento abandonado, desliga o carro e se encosta no banco, fazendo o tempo passar mais rápido, pelo menos em sua percepção, em meio a fome e o cansaço sua mente começou a divagar.

"Pereira... terrivel vai acontecer... preciso de você... só você..."

As palavras se repetiam em sua mente como uma orquestra agoniante, fragmentos da voz dela o amaldiçoavam de tempos em tempos, desde de sua ligação ele não deixou de pensar nela por um segundo.

Introspecto-Pussycat, nós demos a ideia a ela. Antes dela nos deixar. Por que ela foi daquele jeito?

Autocepção-A falta dela é sentida em cada veia do nosso coração, cada batimento que temos é por ela, cada pulsação é uma memória.

Conjuntura-Não podemos desistir, se mantenha firme capitão.

As horas voavam quando pensava nela, quando mal percebeu já era manhã, o sol penetrava levemente a cortina de névoa que se formara a noite passada, dando um ar cinzento à cidade. Ele religa o carro e se dirige até o encontro, a empresa agora possuia mais vida, pôde reparar que haviam algumas plantas no interior, dando um toque de humanidade ao ambiente estéril, as paredes brancas pareciam ser de mármore, contrastando com as bancadas de ônix, ele deixa seu sobretudo no carro e segue adiante. No balcão em frente a porta havia um homem jovem, com cerca de vinte anos, possuía um cabelo lambido para o lado e um óculos fundo de garrafa.

Bom dia, eu vim para a entrevista de auxiliar-Disse enquanto se aproximava do rapaz.

Bom dia, o senhor pode aguardar aqui ao lado, em breve será chamado.

O guarda esperou o consentimento do rapaz para liberar a passagem, primeiro passando por um detector de metal e depois uma revista a mão pelo guarda.

Complexo interno-Esse lugar é caro demais para não ter câmeras, ache elas.

Gestalt-Elas estão ali, ali e ali.

Complexo interno-Saberemos onde não passar agora.

A sala ao lado possuía diversas cadeiras estilosas de couro e um balcão com café, biscoitos e um filtro de água, ele então se aproximou e começou a matar a sede que havia se construído ao longo da viagem, assim como o café para suprimir seu cansaço. Estando mais alimentado se sentou em uma das cadeiras, próximo a uma parede. Esperou por cerca de cinco minutos até uma voz feminina chamar seu nome.

Bom dia, senhor Marco Antonio?-Ela disse em tom amigável, de forma programada. A mulher era loira e tinha seu cabelo preso em um coque de alta moda, usava um vestido social vermelho e preto e salto alto também preto.

Bom dia, podemos começar?-Ele disse fingindo entusiasmo.

Me acompanhe por favor-Ela falou guiando ele até uma sala, passando por um corredor com diversas pinturas de heróis da empresa, o que chamava atenção era uma pintura do herói Mark Webber sendo tirada da parede. A sala em si possuía uma mesa no centro e cadeiras em ambas as pontas, uma sala de conferência em escala reduzida, a mulher se sentou em uma ponta e estendeu a mão apontando para a outra. Ele se senta.

Bom, como você deve ter sido informado essa é uma vaga de auxiliar heróico, te passaram os detalhes?-Ela falava com um sorriso forçado no rosto.

Na verdade não, eu encontrei o número por acaso, veja, estou entre empregos, mas sempre tive o amor pelos heróis no coração.

Autocepção-Um pouco menos, mas está indo bem.

Eu decidi dar uma ligada, e ver-Ele conclui.

Entendo, nunca é tarde para começar no ramo do heroísmo, não é?-Ela mantém o sorriso corporativo.

Como o senhor viu, é uma vaga de auxiliar heróico, o salário base é de 3.550, mais os benefícios, trabalhando em plantões semanais, você seria designado para ser auxiliar de um herói ativo no momento, algum entre a categoria C e D, podendo surgir maiores oportunidades ao longo da carreira-Ela fala como se estivesse lendo um script pronto.

Está ótimo, eu entendo como é, a gente começa por baixo, quero botar o trabalho e merecer o que conquistar-Ele retruca com uma fala tão roteirizada quanto.

Perfeito! Agora para algumas perguntas, o senhor possui quais habilidades e poderes para agregar a nossa empresa?-Ela mantém a postura amigável.

Bom, eu sou um meta humano da categoria antropomorfo, da espécie gato, possuo um faro acentuado e reflexos um pouco acima do normal, além de uma maior flexibilidade e força física ligeiramente superior a um civil-Ele lista

Ela faz algumas anotações e parece dar check em algumas caixas.

Muito bem, e o que trouxe você até a nossa empresa?-Ela pergunta de maneira casual.

Psicodrama-Crie uma história, se conecte com ela, fale de algum herói que te inspira da empresa.

Almanaque-NÃO fale do Mark Webber.

Veja, na verdade eu sou um grande fã da Guardiã, eu vi a carreira dela desde o início e sempre acompanhei suas histórias, sou um entusiasta da empresa.-Ele mantém um sorriso no rosto, tentando parecer mais amigável.

Na verdade isso é bem comum por aqui, nós representamos pelo exemplo, buscamos trazer humanidade na atuação heróica, e lembrar pelo que eles se arriscam-Dessa vez parece um pouco mais genuíno.

Bom, por enquanto é isso, pegaremos seu contato e informações e em breve o contataremos, você já possui algum nome heróico?-Ela finaliza.

Complexo interno-O Fodedor.

Persona-O cavaleiro da luz!

Não, eu não tenho-Ele falou enquanto passava seu número e dados básicos.

Eu posso ir no banheiro?-Perguntou enquanto fazia uma cara de frustrado.

Claro, é a última porta do corredor, a sua direita-Ela falou com um sorriso.

Ele então saiu da sala, anotou mentalmente onde tinham câmeras pelo caminho, passou pelo longo corredor até chegar à porta do banheiro, em sua frente possuía uma porta com o texto “Acesso restrito”.

Introspecto-Jackpot.

Ele então entra no banheiro, dá uma olhada em volta, entra na cabine, espera alguns segundos e sai, lava as mãos e sai do banheiro.

Gestalt-O espelho parece estranho.

Persona-Um espelho falso com uma câmera?

Almanaque-Pouco provável, mas talvez.

Ao sair do banheiro a atendente o estava esperando, eles caminham juntos sem ter uma troca de palavras, ele sai pelo salão e entra em seu carro. Ele veste novamente o sobretudo, tira um dos sapatos e tira sua meia, então coloca novamente o sapato. Ele vai até o bar da ovelha negra, porém ele está fechado, então ele dirige até o mercado mais próximo que aceita seu dinheiro, entra, compra um sabonete e um saco de lixo, então ele espera pacientemente até o anoitecer.

Horas depois o sol já havia ido embora e neblina retornou com mais intensidade do que nunca, ele coloca o sabonete dentro da meia e faz dois rasgos no saco de lixo, em seguida ele o põe em sua cabeça. Ele olha para a glock em seu sobretudo, tira ela e põe no porta luvas, ele tira o sobretudo e veste a camisa ao contrário, dobra as calças até o joelho, tira seus sapatos e esconde seu rabo na calça.

Complexo interno-Tá na hora de foder!

Ele caminha rapidamente até o saguão, esperando até que o guarda estivesse longe da entrada, ele caminha em um ângulo em que as câmeras não filmem seu rosto, ele chega até a porta e ela está trancada.

Introspecto-Merda

Operações funcionais-Eu consigo arrombar isso, até o guarda voltar eu tenho uma, não, duas tentativas.

Ele abre suas garras e as encaixa na fechadura, ele gira para um lado e para frente e para trás, mas não consegue.

Conjuntura-Mantém a calma, o guarda ainda não está vindo, mantenha-se firme.

Ele começa a girar para o outro lado até que a fechadura clica e ele abre a porta. Ele pula a catraca do detector de metais e vai caminhando rapidamente até a parte de trás do balcão, ele espera o guarda se aproximar e girando o sabonete dentro da meia ele dá com tudo na cabeça do guarda. O guarda dá dois passos para frente e grita de dor, mas ninguém parece escutar, ele então dá mais uma pancada no guarda, dessa vez o desmaiando, ele então carrega o corpo até a parte de trás do balcão, tira sua outra meia e amarra na boca do guarda, ele tira sua pistola e seu cacetete, e guarda a meia com sabonete no bolso, pega o rádio do guarda e o algema ao balcão e segue em direção ao corredor.

Conjuntura-Se mantenha firme, não vacile agora.

Ele chega até a porta de acesso restrito e começa a arrombar a fechadura, em sua primeira tentativa ele tem sucesso, ele abre a porta e se depara com um vestiário, com bancos no meio e armarios aos lados.

Introspecto-Dá pra trabalhar com isso, vamos ver.

Gestalt-As coisas estão desarrumadas, alguém passou com pressa por aqui.

Ele começa a abrir os armários um por um, com cuidado para não deixar digitais, encontrando pertences pessoais, dinheiro, roupas, fotos de modelos coladas nas portas, ele pega todo dinheiro que encontra, além de um barbeador elétrico.

Gestalt-aquele armário está meio aberto, analise ele logo.

Então ele abre o armário e encontra em sua porta fotos de Dora vestida como Pussycat junto de outros heróis, o armário parece revirado às pressas, tem poucas coisas nele, poucas até demais, como se alguém tivesse o esvaziado de propósito. No armário ele encontra uma foto dobrada, quando ele a pega dois cartões caem, ele guarda a foto dobrada e os papeis no bolso.

Introspecto-Tá na hora de correr

Alguém na escuta?-Uma voz no rádio toca

Introspecto-Cacete.

Neuroplasticidade-Tá na hora de fazer seu nome.

Psicodrama-Deixa comigo

Alô-Ele diz com uma voz rouca e confiante.

Traz um café ai, que pão puro é foda-O radio fica mudo.

Pódeixar-Ele encerra o diálogo

Introspecto-Isso foi sorte da sua atuação dar certo, não ache que vai acontecer de novo

Ele rapidamente sai do corredor, pega de volta a meia da boca do guarda e corre para fora do prédio, corre por quatro quarteirões até um beco perto do carro, tira sua camisa, joga o saco de lixo fora, liga o barbeador e raspa os pelos negros da sua cabeça, revelando pelos brancos de baixo, ele retira seu rabo da calça e sai andando em direção ao carro, entra, liga ele e sai em direção a neblina.

Psicomotricidade-Isso deve ser longe o suficiente.

Gestalt-Com essa neblina forte qualquer reconhecimento por câmeras é inviável.

Introspecto-Não conte com essa sorte toda da próxima vez, essa é uma sede de baixa segurança, sem arquivos importantes ou acesso a rede interna da empresa, além de estar sem meta humanos patrulhando.

Então ele se veste novamente, guarda as duas pistolas em seu sobretudo, deixa o cacetete no banco de trás do carro e pega em seu bolso a foto e os panfletos.

Gestalt-Essa foto é antiga, deve ter cerca de 12, 15 anos.

Ele abre a foto e vê, é uma foto de Dora ao seu lado, abraçados.

Introspecto-Essa foto foi tirada em 2010, é da nossa primeira viagem com ela, tínhamos menos de 20 anos, era a primeira vez que qualquer um dos dois viajava sem os pais, ela ainda usava cabelo liso nessa época, e a gente pelo curto. Eu não sabia que ela tinha guardado.

Ele então abre um dos panfletos, um anúncio de um culto “Flores do pai”.

Almanaque-Esse é um culto religioso e sexual criado por John Arne Riise, prega a libertinagem sexual e adoração ao pastor.

E no outro papel estava escrito “O pai da mentira se compadece”.

Psicossexualidade-Tá pensando o mesmo que eu? FESTA INFERNO!

Introspecto-Para descermos mais precisaremos ir para cima.

IV

Um jogo de você

Introspecto-Ainda se lembrava de seu olhar quando ela partiu da primeira vez, sentiu falta de seu cheiro na segunda, sentiu falta de sua presença na terça, na quarta já sabia que não voltaria, com ela se foi seus sonhos de anos criados em conjunto, para trás restou a elegia e o blues.

Almanaque-Blues, o sentimento de saudade do que se foi, a elegia de ter perdido os dias de glória, significa se lembrar do que partiu.

AInda segurava a foto em suas mãos, elas tremiam um pouco, talvez pelos sentimentos, talvez pela abstinência, desde a ligação de madrugada ainda não tinha parado uma vez para se chafurdar em seu vício, seus dedos tremulavam ao segurar os documentos, seus lábios quase conseguiam sentir a nicotina.

Psicossexualidade-Nós precisamos de um maço AGORA.

Conjuntura-Não, não precisamos.

Conflitado, ele decidiu guardar a foto em sua carteira e os documentos em seu sobretudo, em seguida liga o carro e parte para a Ovelha Negra, estava chegando uma geada de madrugada, o clima esfriava rápido nessa região.

Gestalt-O que é esse cheiro?

Autocepção-Nós. Nós somos esse cheiro. Têm praticamente três dias que não tomamos banho, entramos no buraco e reviramos lixo há algumas horas atrás.

Introspecto-Talvez seja hora de uma pausa.

Ao chegar no bar avistou uma série de jovens alternativos, um possuía cabelo raspado na frente e trançado atrás, outro tinha um cabelo enorme de espinhos e usava roupas de couro, o último tinha mais de 8 piercings no rosto e usa uma jaqueta jeans 4 tamanhos maior que o seu.

De qualquer modo decidiu entrar, passou pela cabine telefônica, foi até o banheiro e lavou o rosto, os braços e axilas com o sabão líquido, ainda possuía um certo odor, mas era mais passável.

Autocepção-Deve ser suficiente para não te olharem na rua.

Uma música tocava no piano, usava um vestido branco bem simples, uma espécie de babydoll misturado com uma camisola. Tocava uma música melancólica, como um sorriso triste, ao lado alguns jovens utilizavam a máquina de Virtua Combat.

Introspecto-Novos interrogatórios a serem feitos.

Antes de interrogar qualquer um ele passou ao lado do balcão onde possuía uma máquina dispensadora de cigarros, comprou dois maços e um isqueiro. Em seguida se aproximou dos jovens na máquina arcade, eram jovens com cerca de 18 anos, sem grandes qualidades a serem denotadas.

Boa noite-Ele disse enquanto se aproximava.

Huh? Boa noite-Eles falaram sem olhar para trás, com um sotaque americano bem carregado.

Eu estou procurando uma amiga, acho que podem conhecer ela, podem me ajudar?-Disse tirando a foto de sua carteira e estendendo à frente.

Hey-Eles falaram entre si.-That's Pussy.

Sim, ela mesma, vocês a viram? Have you seen her?-Ele tentava o seu melhor para ser compreendido.

Yeah, she used to play with us, ela jogava aos fins de semana-Agora eles olhavam para ele.

Quando foi a última vez que a viram? What time was it?-Ele gesticulava apontando para o relógio.

It was about four days ago, quatro dias-Eles pareciam fisgados.-Is she alright?

Yes, vocês lembram dela ter falado algo?-Tentava esconder a verdade dos jovens.

Yeah, she was soaking wet, tinha cheiro de bebida, estava suada-Falavam tentando se lembrar-Oh, and she brought a friend, a burly man.

Ela disse para onde ia? Did she say where she was going?-Tentava manter uma postura neutra para os rapazes.

No... But i heard something about a lake-Eles pareciam ter exaurido o que sabiam.

Okay, thank you for the talk.-Ele começou a se afastar dos meninos.

Introspecto-Um lago? e o que foi isso sobre um amigo? O garçom não tinha falado isso, ele não o viu?

Psicodrama-Ou quer proteger alguém.

Complexo interno-Ou alguém incentivou ele a esquecer.

Ele anda até a moça no piano, agora ela descansava no banco, bebendo uma garrafa de água, seu cabelo era curto e loiro, seus lábios tinham formato que lembrava um coração.

Excuse me, do you have a moment?-Ele disse enquanto se curvava sobre ela, tentando equiparar a diferença de altura.

Sim, eu ouvi você conversando com os meninos-Ela solta um leve riso.

Graças a Deus-Ele suspira.

Psicodrama-Deixe ela guiar a conversa, tente descobrir o que ela está pensando.

Eu sou amiga da Pussy, nos conhecemos aqui no bar, naquela mesa na verdade-Ela aponta para uma mesa ao lado.-Eu era garçonete na época, ainda nem tinha o piano aqui.

Psicodrama-Ela parece estar revivendo o passado, faça uma pergunta à ela.

Vocês se conhecem há quanto tempo?-Disse puxando uma cadeira para sentar ao seu lado.

Ah... Parece uma vida atrás, ela fez tanto por nós, mesmo que em pouco tempo. Ela deve ter começado a frequentar o bar há uns cinco, seis anos-Ela falava suavemente, com cuidado para não machucar suas memórias.

Tem alguns dias que ela não vem ao bar, está tudo bem? Ela costumava vir aqui todos os dias após a patrulha, sem falta-Ela parecia segura nessa constatação.

Eu...-Ele para

Psicodrama-Se quiser saber mais com essa mulher, seja honesto.

...Não tenho certeza-Seus olhos pareciam cansados.

Oh... Entendo. Dá última vez que vi ela, parecia inquieta, ansiosa talvez, nunca havia visto ela assim, sua fala não parecia coerente, ela parecia ter uma paranoia. Faz alguns dias, ela ficou sem vir para o bar por uns dias depois disso, foi a última vez que a vi-Ela falava com atenção para relembrar os detalhes.

Tudo bem, já é algo, obrigado-Disse se levantando.

Ah...-Ela olha para os lados e se levanta-Tem mais uma coisa, parece que ela esteve nos níveis superiores antes de sumir-Ela fala quase sussurrando.

Entendo, obrigado... Qual o seu nome mesmo?-Perguntou passando por ela.

Mandy-Ela falou olhando em seus olhos, que desviam o olhar.

Introspecto-Estávamos certos, ela esteve nos andares superiores. Agora como chegamos lá?

Almanaque-Para subir à cidade alta é preciso de um passaporte especial ou um visto temporário, o primeiro devendo ser feito em um processo de meses na justiça e o segundo custando mais de cinco mil dólares americanos.

Complexo interno-Nós poderíamos sequestrar um bonde.

Parkour-E ser perseguido em alta velocidade por toda polícia da cidade alta, em um bonde.

Ele sai pela porta do bar, deixando para interrogar o garçom em outro momento, ele passa pela porta e é tomado pela névoa esfumada, mais forte do que no dia anterior. Abriu o maço e pegou um cigarro, um cigarro de uma marca de baixa qualidade, Lucky Stripes, sentia que só ele fumava essa maldição. Ele acende o cigarro e leva a boca como se estivesse matando sua sede, ele começa a caminhar pelo quarteirão, tentando pensar em algo.

Introspecto-Então ela estava paranoica há alguns dias, sentia que estava sendo seguida, passou pelo bar com um "amigo" e depois esvaziou seu armário.

Psicomotricidade-Provavelmente o oposto, deve ter esvaziado o armário e depois ter feito a ligação, é a rota mais otimizada.

Introspecto-E o "amigo", quem poderia ser?

Complexo interno-O homem que ela estava fugindo.

Persona-Ou um que estava a protegendo.

Ele parou de caminhar em frente a bilheteria de um bonde para a cidade alta. Havia uma grande grade separando o lado exterior do interior, pela passagem havia dois autômatos da linha Torque de guarda, além de mais dois dentro do bonde.

Complexo interno-Precisaríamos de pelo menos quatro heróis categoria C para dar conta desses ai.

Parkour-Com nosso peso e altura nós não conseguiriamos pular essa grande, menos ainda se esgueirar por ela.

Introspecto-Deve haver alguma brecha, precisamos pensar de forma mais criativa.

Neuroplasticidade-Se existe um jeito pago, deve existir um jeito pirata, não? Por que não tentamos isso?

Ele joga o cigarro no chão e pisa para apagar, abre o maço e acende mais um.

Introspecto-Então seguiremos a pista sobre a Festa Inferno.

Psicossexualidade-É ISSO AI PORRA!

Ele começa caminhar de volta no quarteirão, até seu carro, ele entra e deixa uma pequena fresta aberta, só o suficiente para não transformar seu carro em um defumador. Ele alcança em seu bolso seu pequeno celular, passa pela lista de contatos até achar o que precisava, o telefone começa a discar.

Alô?-Uma voz masculina ríspida responde.

Oi, é o Pereira, preciso de ajuda-Ele diz já esperando o pior

Ooooo Pereira, como que cê tá? Gustavo cola aqui é o Pereira-Dá para ouvir a voz dele diminuir ao longe

Porra homijo é sério-Ele fala grosso.

Você magoa meus sentimentos-Ele responde sinceramente.

Tá bom, me desculpa. Eu preciso da sua ajuda, você ainda tá no Buraco?-Ele fala cansado

Tô sim, e eu aceito suas desculpas, caso se importe. O que você precisa?-Ele fala contente.

Você tem acesso aos neuromaníacos, não tem? Eu preciso que você ache uma coisa para mim, rápido-Ele fala sério.

Tenho... Mais ou menos, eu teria que enfiar a porrada em algumas pessoas pra isso, mas de boa-Ele fala tranquilamente.

Okay, enfia a porrada em quem você precisar. Eu preciso saber onde vai ser a próxima Festa Inferno em Detroit-Ele fala já afastando o celular do ouvido.

A FESTA O QUÊ?-Ele berra pelo telefone de forma escandalosa.

Só vê logo isso, me liga quando descobrir-Ele desliga o telefone.

Introspecto-O que ela tava fazendo em um lugar desses?

Psicossexualidade-Amor, drogas, sensações extra corpóreas, alucinações e previsões do futuro, conhecendo corpos e explorando a erótica, se tornando um com o criador.

Conjuntura-Ignora o que esse cara fala.

Algumas horas se passam desde a ligação, mesmo cansado ele não consegue dormir, seu primeiro maço já estava pela metade, suas memórias tentavam invadir sua mente, mas ele fugia. Tentava se manter focado no que viria a frente, tentando deixar ao lado o que se passou, tentando deixar para trás o que se foi há tantos anos. Enfim, o telefone toca.

Homijo?-Ele fala sério.

Oi, eu encontrei o que cê pediu, você tem certeza que é a coisa certa? Nunca imaginei que fosse HARDCORE-Ele grita a frase hardcore com intensidade.

É isso mesmo, qual é o endereço?-Ele se mantém focado.

Edifício Hex, 2004, na próxima madrugada. Você vai mesmo?-Ele pergunta um pouco mais sério.

Vou, tem alguém que eu preciso encontrar-Ele leva mão para desligar o celular.

Amor genuíno é HARDCO-A ligação termina

Introspecto-Okay, já temos um lugar e horário, agora esperamos.

Ele parte com o carro até o endereço, um enorme prédio que parece abandonado há décadas, a primeira vista parece só isso, porém ao olhar mais a fundo podia se notar leves vibrações na estrutura empoeirada. Ele desliga o carro e senta nos degraus do prédio, abre seu maço e começa a fumar. Horas se passam.

Gestalt-Está ouvindo isso? É música, está vindo lá de dentro.

Psicossexualidade-É música HARDCORE, músicas eletrônicas anedóticas e senoidais totalmente transcendentais!

Almanaque-Ele... Está certo, incrivelmente. O estilo Hardcore é uma filosofia de vida alternativa que prega liberdade e intensidade, além de ser um estilo musical eletrônico de instrumentos sintéticos, tocados de forma senoidal.

Ele começa a se aprofundar no prédio, a cada momento a música se tornava mais intensa, chegando ao ponto de seus pensamentos ficarem difíceis de se ouvir e seu esqueleto vibrar com as ondas sonoras. No interior do prédio havia um grande salão de bailes, transformado em uma boate alternativa com luzes neon intensas, shows de luzes piscantes, música extremamente alta e em dois ritmos diferentes e um intenso cheiro de suor, drogas e gozo.

Introspecto-E agora?

Psicossexualidade-Agora é comigo! Você precisa entrar em sintonia com a música, se tornar um com o movimento, desvendar os mistérios da realidade com seus passos de dança revolucionários!

Almanaque-Acho que ele quer que vá ao bar.

Ele caminha se esgueirando pelo mar de pessoas suadas e agarradas umas às outras, diversas mãos passam por seu corpo, na maioria das vezes sem seu consentimento total, pessoas jogam, bebidas para cima, a fumaça de vapes e cigarros de todos os tipos tomam o teto do local, que com o show de luzes forma uma espécie de dança sintética no ar. O bar fica no meio do salão em uma ilha circular, onde de todos os lados pessoas pegam bebidas, os bartenders usam roupas de látex lubrificadas, com adornos de luzes neon ao redor do corpo.

Boa noite-Ele fala alto

WHAT?-O bartender berra.

BOA NOITE PORRA-Ele berra mais alto

HARDCORE-O bartender grita mais alto ainda.

Psicossexualidade-Se enturme com ele, jogue o mesmo jogo, mostre que você é MAIS HARDCORE QUE ELE.

Conjuntura-Merda.

Ele então dá um tapa muito forte na cara do bartender, que dá dois passos para trás, agarra uma garrafa de vodka e vira na boca dele, derramando bebida por todo seu corpo, além de um pouco em sua boca.

HARDCORE AO EXTREMO-O bartender urra.

HARDCORE-Ele também urra como um animal.

Eu gostei do zeu estilo, zamnn. Puro hardcore-Ele fala em tom mais baixo agora, mas alto o suficiente para ser ouvido.

Valeu? Eu to procurando uma amiga-Ele fala bem próximo do bartender, para não gritar, se estendendo um pouco sobre o balcão.

Gya zammn, todos nós procuramos algo irmão felino, todos nós ze o estilo hardcore-Ele também diminui o tom

É, acho que é? Essa aqui-Ele mostra a foto-Você viu ela?

O bartender aperta os olhos para ver no escuro.

Za, é a Sunset Parabellum! Ze hardcore!-Ele fala mais alto sorrindo

Introspecto-A o quê?

Você conhecia ela?-Ele pergunta claramente confuso.

ZA ZA ZA, ze é Parabellum, hardcore-Ele sorri mais.

Psicossexualidade-Agora, joga sua cartada agora.

Ele puxa de seu bolso o panfleto petro e vermelho.

O Diabo se compadece-Ele fala no ouvido do bartender.

ZYA ZAMMMMNNNNN. HARDCORE! Ze Zé um amigo! Por aqui!-Ele pula por cima do balcão e estende a mão.

Ele segura a mão do bartender e começa a segui-lo. Eles passam novamente pelo mar de corpos suados exalando feromônios, mas dessa vez vão até a parede oposta à entrada, levantam uma carpete velho e abre um alçapão com uma escada descendo.

Psicossexualidade-É aqui que a festa real tá acontecendo.

Eles descem a escada, revelando um quarto embaixo do salão, que possuía uma grande mesa circular no meio e sentavam nas cadeiras ao redor diversas pessoas usando ternos de grife e vestidos de designer. Todos olham para ele quando ele entra, o bartender sobe a escada e bate o alçapão. A música agora tocava bem mais baixo, já era possível pensar de forma coerente de novo.

Boa noite-Ele fala enquanto se aproxima, deixando os coldres de seu sobretudo abertos, prontos para puxar suas armas.

Você não é um dos meus-Uma mulher em um vestido luxuoso vermelho que brilha como gitter fala, seu cabelo é negro e cai até a cintura.

Não. Eu estou procurando uma amiga-Ele fala ainda longe da mesa.

Complexo interno-Eles têm armas, cuidado com as palavras.

Psicossexualidade-E estão chapados de algo bem caro!

Operações Funcionais-Eu estou pronto, é só você dar a ordem.

A mulher aponta com o braço como um gesto de cortesia para a cadeira.

Eu tô legal em pé-Ele afirma sério.

Eu to atrás da Pussy-Ele fala com uma complexão intensa.

Hm... Um amigo da Sunset? Que fofo-A mulher dá uma risada, ao fundo um homem gordo com um terno branco se injeta com uma ampola avermelhada.

Almanaque-Merda, aquilo é-

Psicossexualidade-HEROFEDRINA?

Eu não sei do que vocês estão falando, ou fazendo, eu só quero encontrar ela e dar o fora daqui, simples e rápido-Ele se mantém afastado agora.

E quem não quer? A pederasta está com uma dívida bem grande com a gente, desde o último lote-A mulher fala mais sério.

Ela traficava pra vocês?-Ele fala perplexo.

Meu amor, ela fazia muito mais que isso. Parece que você não conhece tão bem sua querida Pussy, não é?-A mulher fala com um sorriso no canto da boca.

Sunset Parabellum...-O nome refletia em sua mente.

Esse é só um dos segredos da Pussy. Ela tinha vários nomes, várias intenções, várias vidas-A mulher falava com malícia.

Eu não me importo com o que vocês fazem aqui, eu só quero encontrar ela, e vou embora, sem perguntas, sem problemas-Ele falava com amargor na voz.

Faz tempo desde que não a vemos, isso é o que posso te falar, agora sobre sua saída...

Complexo interno-AGORA

Operações funcionais-Feito.

Ele saca sua pistola e rapidamente dá um tiro na cabeça do homem gordo, matando ele na mesma hora, em seguida ele dá um chute na cadeira na sua frente e acerta em cheio na mulher de vestido. Os outros dois homens sacam suas pistolas ao mesmo tempo que ele desliza no chão e se encosta na mesa, ambos atiram e acertam a mesa, atravessando e fazendo ele começar a sangrar, em seguida ele puxa sua segunda pistola (obtida pelo guarda mais cedo) e dá um disparo com cada arma, ele erra um dos homens e acerta no coração do outro, a mulher se levanta e tenta ir até o alçapão que estava fechado, o sobrevivente dá mais um disparo que passa de raspão na mesa, então ele se levanta e dá dois tiros nele, matando-o na hora. Ele caminha até a mulher, puxa ela pelo braço e a traz até a mesa.

Agora é sua última chance de falar-Ele encosta a pistola na cabeça dela.

Tá bom! A Pussy traficava herofedrina pra gente, além de umas drogas para o clube, ela era só o meio de campo, não sei com quem ela arranjava, eu só sei isso-Ela falava enquanto tentava se desvencilhar dele.

Almanaque-Herofedrina é uma categoria de drogas de desempenho para meta humanos, expandindo sua capacidade física, mental e super poderosa. O tráfico e existência das herofedrinas é um dos segredos mais bem guardados do mundo heróico.

Complexo interno-E essa vaca estava usando como se fosse remédio.

Eu vou acreditar em você, mas eu preciso de um caminho pra cidade alta-Ele falava enquanto soltava ela e botava a mão em sua barriga sangrando.

Eu tenho uma passagem, eles também tinham, você pode pegar de um deles e me deixar ir!-Ela clamava.

Sem pontas soltas-Ele dá um tiro nela.

Ele pega nos corpos dos homens uma passagem e a munição de suas armas. Ele sai do alçapão de volta para o salão, a música parecia ter abafado o conflito, ele caminha para fora do prédio, chega até os degraus e desmaia.

V

A cidade alta

Sistema límbico-Eu farei 3 previsões.
Primeira previsão: Você vai escolher entre sua humanidade e seu coração.
Segunda previsão: O que você está fugindo será o que você caçará.
Terceira previsão: Você vai decidir o destino de milhões de pessoas.

Zeitgeist-Você está tão perto, mas tão longe.

"Pereira, eu preciso de você, algo terrível vai acontecer... a cidade precisa de você, só você pode salvar..."

Seu corpo estava caído, sangrando, morrendo. Sua mente estava a mais de mil quilômetros dali, mais de dez anos atrás, quando ainda tinha alma, quando ainda era vivo. Estava deitado na rede, havia uma brisa do mar, a areia parecia fofa na praia a sua frente, o sol ainda estava nascendo, era pacífico. Ela se aproxima dele, seu vestido branco contrasta com seu cabelo escuro, seu cabelo está cheio e com aspecto praiano.

Você tem que acordar-Ela fala da forma mais doce possível, deitando sobre seu peito.

Eu... não posso... eu não consigo mais-Ele fala em tom cansado.

Você tem que seguir em frente, você sabe disso-Ela fala baixo, praticamente sussurrando-Você ainda têm que me encontrar.

Por que? Por que tinha que ser eu? Faz tempo demais, eu não consigo mais te olhar, eu não consigo mais lutar-Ele fala mais baixo ainda-Eu não consigo mais Dora. Eu sinto sua falta, por que você foi dessa forma?

Sua pobre criatura-Ela passa seus dedos por sua cabeça em uma forma de carinho-Você não pode dizer isso.

Por que não? Foi a verdade, você... me deixou-Ela fala em um tom triste

Você está fazendo de novo, você está se martirizando, você não pode fazer isso, não te faz bem-Ela continua o leve afago na cabeça dele.

Eu tentei entender por tanto tempo... eu não vim aqui pra te culpar, eu só queria saber... porquê você me deixou daquele?-Os ventos sibilavam ao longe

Isso não é justo Pereira, você sabe que não. Eu não te deixei como um pobre animal na rua, não foi dessa forma, nós nos amávamos... mas acabou-Ela fala levemente.

E as nossas promessas? Nossos sonhos?-Ele fala com angústia na voz.

Éramos jovens, nós fizemos promessas demais... nós quebramos mais promessas ainda. Você não pode continuar com isso, nós nos fomos, não há mais nada a se falar, nós já esgotamos todas as palavras que existem, não há mais nada para ser dito, não há mais desculpas para serem pedidas, acabou-Ela fala como um suspiro.

Você foi embora... e eu fiquei com o luto, com a perda-Ele fala frustrado.

Ah, Pereira, pobre criatura-Ela suspira, parecendo cansada, se não triste-Eu tenho 27 anos, tenho uma vida inteira pela frente, eu não deveria estar ouvindo sobre luto e elegia. Você não pode continuar a fazer isso com si mesmo.

Eu... te amo-Ele dá seu último suspiro.

Eu sei-Ela fala de forma compreensiva.

O sangramento estava pior, sentia seus órgãos querendo se espalhar pelo chão, a ferida de entrada doía, mas a de saída era pior, estava dormente ainda, mas jorrava sangue profundamente, sentiu sua pressão cair e sua cabeça ficar leve, foi acordado quando alguns jovens hardcore o sentaram com as costas apoiadas na porta do prédio.

Be...-Ele tosse um pouco de sangue-...bida

Um dos hardcore passa para ele uma garrafa de vodka pela metade. Ele agarra com uma mão enquanto a outra faz pressão em sua barriga, ele dá uma golada intensa. Em seguida ele abre sua camisa, vendo os danos causados, sua barriga possuía agora um grande furo ao lado de seu fígado, e mais em cima uma perfuração de raspão. Ele tira a camisa e dá mais uma golada na bebida, em seguida ele molha a camisa com a vodka, encharcando de álcool o pano, que ele então enrola ao redor de seu torso e dá o melhor nó que consegue, deixando apertado o suficiente para amenizar a perda de sangue. Suas mãos tremiam e seus lábios estavam esbranquiçados, ainda sentado no chão ele alcança em sua calça seu maço de cigarro e leva um até a boca, um dos hardcore acende para ele, ele dá um trago e fecha um pouco os olhos, olhando para cima.

Conjuntura-Não desista agora, nós estamos com você, eu estou com você. Se levante.

Ele se apoia em seus joelhos, escorrega e cai no chão de novo, um hardcore o segura e ajuda a levantar, ele cambaleia para frente, dá três passos largos, quase caindo, mas consegue se manter ereto.

Introspecto-Um passo atrás do outro.

Ele começa a caminhar até o carro, a dor começara a ser sentida de verdade só nesse momento, uma dor lancinante, pontiaguda e persistente, ele acende outro cigarro. Ao abrir a porta do carro ele se joga no banco de motorista, mal conseguindo se manter em pé, liga o carro e parte até o bonde para a cidade alta. No meio da neblina e sua dor prolongada mal conseguia enxergar o caminho, agora lutava para manter a consciência. Depois de algumas quase batidas ele consegue chegar até a área, estava vazio por ser madrugada ainda, haviam 2 autômatos na frente da grade dando acesso ao bonde, ele se aproxima deles enquanto pega no sobretudo seu ticket.

Operações funcionais-As mãos estão tremendo, enfiar esse ticket vai requerer mais habilidade do que parece.

Ele tenta inserir o ticket três vezes antes de conseguir encaixar corretamente, mas eventualmente consegue.

Bem vindo e boa viagem-Diz o autômato guarda.

Ele se senta no banco, esperando o primeiro bonde do dia, ele fecha os olhos e sente a temperatura baixa ressecar seus lábios, conseguia sentir o cheiro de seu próprio sangue, além do recorrente cheiro de óleo, tentava se manter acordado, tentava contar o número de lajotas que o chão possuía, tudo que não fosse sua dor. Depois de algumas horas dolorosas o primeiro bonde para em sua frente, sem passageiros, ele adentra.

Conjuntura-Você está fazendo um bom trabalho, vamos conseguir.

Persona-Algo grandioso nos aguarda lá em cima.

O bonde dá partida. As engrenagens mecânicas estalam de forma barulhenta de início, mas em seguida o óleo passa a fazer efeito e o bonde desliza sem causar problemas.

Almanaque-Esse bonde talvez seja o lugar mais seguro que passamos nos últimos dias, sua liga metálica suporta até duas toneladas, seus dois autômatos podem deter até quinze civis de uma vez só, seu trilho é revestido com a tecnologia de ponta das Indústrias Torque. Um aparato fenomenal trazido para você pelo nível mais avançado do capitalismo.

Alguns segundos se passam quando de repente o bonde termina de cortar pela neblina da cidade baixa, revelando um sol nascente intenso e colorido, contrastante com o cinza anterior, passarelas cheias de civis são vistas por todos os lados, pontos com árvores e vegetação são comuns em todas as plataformas, a cidade possui um design brutalista, com muitas formas geométricas retas e lisas, mas demonstrando um grande pensamento por trás de cada linha, cada cubo de metal enorme parece ter sido desenhado a dedo por um criador criativo e cheio de amor. A cidade possui ar fresco e renovador, a luz do sol traz energia à cidade através de paineis solares em todos os tetos dos prédios e postes, as pessoas se vestem de forma luxuosa e requintada, ao contrário dele.

Almanaque-Aqui vivem cerca de duzentas mil pessoas, apesar deste número não ser considerado de forma oficial pelo Estado, moradores da velha Detroit são uma minoria, cerca de dois mil habitantes, os outros são imigrantes de dinastias ricas de outros países, e cerca de cinco mil serviçais destes mesmo ricos.

Ao redor da cidade existem pontos de verde natural, paredes de plantas são localizadas ao redor dos prédios (Grandes cubos metálicos). A cidade inteira foi projetada a mão pelo seu criador, criada para ser uma cidade que se pode chegar a qualquer lugar de forma confortável, uma cidade segura, patrulhada por autômatos das Indústrias Torque, em que se pode caminhar livremente, sem temer por sua segurança ou bens, com transporte de qualidade e volumoso.

Autocepção-Nós vamos destoar bizarramente dos cidadãos médios dessa cidade. Precisamos de roupas novas JÁ.

Conjuntura-E cuidados de saúde.

Introspecto-E dormir.

Complexo interno-E comer.

O bonde finalmente para de mover, dando acesso a uma grande praça arborizada com uma estátua de mais de dois metros no meio, representando uma figura famosa da cidade. Ele cambaleia para fora do bonde, ao andar pela praça as pessoas o olham como se fosse uma aberração.

Introspecto-E agora?

Complexo interno-Agora precisamos conhecer um certo pastor.

Ele segue em frente, tentando compreender como se locomover na cidade, ao longe vê o que parece ser um bar, decide averiguar. Se aproximando pôde ter uma visão melhor do bar, era como uma grande adega, com uma frente de vidro em display com seus vinhos em promoção, no interior possuía um balcão com cadeiras altas e ao lado prateleiras portando vinho, uma mulher alta com cabelo raspado usava um avental de sommelier, ele decide entrar.

Bom dia-Ele fala dando uma tossida em sua mão.

Bom...-A mulher por trás do balcão olha ele-...dia-Ela tem um leve sotaque americano.

Autocepção-Você tá um lixo.

Eu preciso de algumas informações-Ele tira a foto de Dora da carteira-Você já viu essa mulher?

Não, acho que não, amigo-Ela fala pegando a foto.

Tudo bem, eu imaginei-Ele pega a foto de volta-Eu também queria saber se você sabe algo sobre isso-Ele mostra o panfleto das flores do pai.

Conheço. É um culto que ocorre durante a noite nas praças dos níveis mais altos-Ela devolve o panfleto para ele.

Obrigado, você pode me apontar para alguma praça em que rola isso?-Ele se apoia no balcão para não cair.

Sim-Ela sinaliza para ele uma praça alguns níveis acima.

Eu já vou indo, obrigado, thank you-Ele começa a se afastar.

Só agora percebeu que sua atadura improvisada estava vazando, podia observar uma pequena trilha de sangue por onde passava, olhou para baixo e tentou apertar mais a camisa embebida de vodka.

Conjuntura-Nesse estado vamos aguentar mais algumas horas, um dia no máximo, precisamos de auxílio profissional o quanto antes.

Seguiu em frente, tentando não tropeçar em si mesmo, com suas mãos tremendo ele deixou cair um cigarro que ia acender, nem tenta se abaixar para pegar e acende outro. Caminhar estava se mostrando um feito hercúleo no momento, mas ainda seguia em frente, até que chegou em um bonde que atravessava entre ilhas, no meio da viagem olhou para baixo, só agora foi compreender de verdade a altura que estava, com um pouco de vertigem ele dá um passo para trás, esbarrando em outro passageiro.

Almanaque-As ilhas flutuantes são possíveis a partir da tecnologia revolucionária anti gravitacional das Indústrias Torque, permitindo que grandes blocos metálicos flutuam a até 500 metros do chão.

O bonde para e ele caminha até a praça, enquanto rumina no caminho.

Introspecto-Alguém no culto está relacionado a Dora, mas o que ela estava fazendo lá?

Complexo interno-Ela encontrava-se com seu traficante lá.

Persona-Ou ela tinha um plano maior.

Ele chega ao centro da praça, se deparando com uma estátua com cerca de 5 metros de prata.

Almanaque-Esse é Odin Lake, o atual CEO das Indústrias Torque, foi durante seu mandato que a empresa desenvolveu a maior parte de suas invenções revolucionárias, apesar de sua família historicamente sempre ter tido envolvimento com grandes inventores.

Ele se senta em um banco e põe um cigarro em sua boca.

Introspecto-Agora esperamos.

Horas se passam voando enquanto tenta manter suas funções vitais funcionando normalmente, sua dor começa a se misturar com a melancolia iminente, começou a se lembrar de tudo que já foi um dia, e tudo que deixou de ser. Sua fome e sede já tinham se tornado um com ele, não dormia a dias, sua última refeição decente foi há dias atrás, sua última noite de sono foi a mais tempo ainda. A noite começou a se aproximar e pessoas começaram a se aglomerar ao redor da praça, um palanque foi armado e uma espécie de pastor com robes brancos subiu em cima, pessoas da mais alta classe pareciam comparecer ao evento.

Complexo interno-Agora é só esperar o picareta começar a pregar.

Algum tempo se passa de preparação, um microfone é colocado em cima do palco e caixas de som são colocadas ao redor da praça, então o pastor começa.

Meus fieis, mais uma noite nos encontramos, na glória do nosso pai, em luto nós sofremos calados, nosso pastor pode ter ido, mas foi com glória, encontrando enfim o mais puro gozo, a jocosa vida eterna ao lado do pai dos pais-Ela falava de forma convincente.

Complexo interno-Você, esperto.

Gestalt-Comigo.

Um certo fervor começa a tomar a plateia durante a pregação do pastor, algumas pessoas parecem se emocionar ao ouvir os relatos dos outros fieis, em geral todos parecem comprar a ideia do palestrante.

Gestalt-Têm pessoas afastadas das caixas de som, (ali), (ali) e (ali).

Psicodrama-(aquele) não parece estar envolvido, por que veio?

Era um homem alto, vestindo uma jaqueta, calça e camisa pretas, usava uma luva de látex também preta, e um óculos escuros, seu cabelo era feito na máquina, curto e com uma barba feita na mesma máquina. O homem olhava ao redor de tempos em tempos, com as mãos cruzadas atrás de suas costas.

Introspecto-E agora?

Complexo interno-Esperamos.

A assembleia continuou por algumas horas, pregando sobre o amor, espiritualidade e sexualidade, em algumas momentos tendo relatos de fieis, em outros, pregações de partes de um livro sagrado escrito por seu criador. Ao final poucos restaram na multidão, o pastor desceu do palanque e começou a se dirigir até um bonde, o homem o seguiu.

Complexo interno-Agora, vamos, mas mantenha distância.

Psicomotricidade-Cerca de 20 metros deve ser suficiente.

Complexo interno-Você, fique pronto para agir.

Operações funcionais-Ok.

O pastor seguiu em frente a caminho do bonde, o homem seguia cerca de 3 metros atrás. O pastor toma assento no bonde, o homem entra no mesmo, mas ele decide esperar o próximo bonde, cerca de dois minutos depois ele embarca no bonde atrás do pastor, ao passar para o nível superior mal conseguia ver o pastor se afastando.

Gestalt-Ele ainda está perto o suficiente para ser seguido, foque seus sentidos, foque seu faro no odor dele.

Focando sua atenção ao máximo foi capaz de seguí-lo mais a frente, mesmo em meio a outras pessoas, o homem de preto ainda o seguia. Eles caminham mais alguns minutos, revelando a sede das Indústrias Torque, um gigantesco monolito cúbico de concreto que flutuava em frente à ilha, com uma única passarela se conectando à entrada, larga o suficiente para passar um caminhão, se houvesse. Tanto o pastor quanto o homem entram no prédio.

Complexo interno-Bingo.

Introspecto-E agora como entramos lá?

Neuroplasticidade-Com criatividade.

Ele se sentou em um banco na ilha que se liga à empresa, acendeu um cigarro e começou a observar a rotina do monolito. De tempos em tempos um cargueiro entrava na empresa, pelo portão da frente, passava por uma espécie de detector de metais e entrava na empresa, do outro lado, na face oposta do cubo, havia um duto de descarte de óleo, sendo despejado sobre a cidade baixa, além disso algumas poucas pessoas tinham acesso por uma calçada na passarela do cargueiro, passavam por um detector de metais e uma catraca que exigia um cartão de acesso. O prédio era fortemente guardado, em frente ao portão cargueiro havia dois autômatos semelhantes a tanques de guerra, além de mais dois menores na catraca ao lado.

Neuroplasticidade-E se nós não formos pela frente? e se formos por cima?

Olhando para cima pôde ver mais passarelas em níveis superiores, além de um bonde que passava entre ilhas.

Neuroplasticidade-O bonde, e se nós usarmos o bonde?

Parkour-Se conseguíssemos derrubá-lo talvez conseguíssemos cair sobre o duto de óleo.

Psicomotricidade-A queda seria de cerca de 10 metros.

Conjuntura-Nós temos certa resistência a quedas por nossa flexibilidade extra, mas estamos debilitados, além de ser um bonde caindo do céu, se fizermos errado podemos morrer, ou ser pegos.

Introspecto-É mesmo o único jeito?

Complexo interno-É a sede de uma das maiores empresas do mundo, o CEO é um dos VIP, não existe forma fácil de entrar nesse cubo maldito.

Ele começa a andar até o bonde de acesso ao nível superior, refletindo o que o levou até ali. Ele chega no nível superior e avista o bonde de acesso entre ilhas, ele caminha até ele receoso, a cidade já estava mais vazia, era noite e esse nível era apenas o acesso entre duas ilhas principais, não haveria mais ninguém com ele no bonde.

Persona-Por ela.

Ele entra no bonde e opera ele para começar a trajetória, em seguida ele põe o corpo para fora da janela, apontando sua pistola para o trilho e se segurando no bonde com a outra mão. Os dois primeiros tiros ativam o sistema de segurança do bonde, fazendo ele parar no caminho, o terceiro tiro faz a corda de aço arrebentar, o bonde começa a cair em queda livre.

Psicomotricidade-Você tem que pular AGORA.

Parkour-É comigo.

De uma forma milagrosa ele consegue pular do bonde antes que ele passasse do prédio, ele cai no topo do monolito dando um rolamento, dissipando a força do impacto por seu corpo, mas ele ainda sentiu sua costela se quebrar, já fragilizada pelos disparos anteriores. Ele agora estava no topo do bloco gigantesco de concreto, podia ouvir comoção vindo de baixo, havia uma porta que dava acesso ao interior do prédio, mas preferiu tentar a sorte, correu até a beirada do cubo, onde havia o duto de óleo, sem tempo para pensar ele se pendurou na beirada e deslizou até cair em cima do duto, podia ouvir gritos vindo de cima, então se agarrou ao topo de um dos dutos e adentrou ele.

Conjuntura-Nosso tempo está acabando, essa fratura nas costelas acabou de reduzir nosso tempo pela metade.

O duto tinha um cheiro extremamente forte de diesel, de uma maneira sufocante, mas seguiu em frente, era tarde demais para voltar agora, ele já havia infringido o código das máscaras, restava pouco tempo. Ele rastejou pelo duto por alguns minutos, até que ao longe pôde enxergar uma fraca luz aparecer, quando se aproximou viu uma espécie de fornalha, com apenas maquinários queimando diesel, decidiu descer. Ao entrar na sala um calor intenso tomou conta de si, além dos maquinários trabalhando viu uma escada que dava acesso a uma porta, sem escolha seguiu em frente.

Autocepção-Nós já fomos vistos, deve haver ao menos uma câmera no duto, naquela sala e nesse maquinário, temos um tempo curto para encontrar o que precisamos e sair daqui.

Ele seguiu em frente no corredor, ouviu passos, então se colou à parede e esperou passarem, quando virou a esquina deu de frente com um homem vestindo um jaleco e usando luvas de borracha, antes que o homem pudesse falar ele apontou sua arma em sua cabeça.

Vamos devagar e tranquilos, e todos vamos sair daqui bem, você entendeu?-Ele falou rigorosamente ao homem.

T-Tudo bem-Ele respondeu nervoso.

Me leva até a sala de arquivos e nós dois sairemos bem daqui, rápido-Ele passou para trás do homem e encostava o cano de sua arma na nuca dele

O homem começou a guiar ele pelos corredores estéreis da fábrica, passando por uma linha de montagem de autômatos e outras estruturas mecânicas, se escondendo quando alguma pessoa passava por perto, até que eventualmente chegaram a uma porta metálica com uma fechadura eletrônica.

Abre-Ele disse dando um empurrão no homem.

Eu não tenho o acesso para essa porta-O homem falou de forma nervosa.

Eu acredito-Ele deu um mata leão no trabalhador até ele desmaiar.

Complexo interno-Tick tack porra, o tempo tá acabando.

Fodase-Ele dá um tiro na fechadura e em seguida dá um chute, a porta se abre completamente. Ele corre para dentro da sala, era um quarto quadrado de mais de 20 metros de extensão, repleto por colunas de computadores e paredes com gavetas. ele começa a correr entre as vielas até chegar nas gavetas, ele começa a abrir todas, eram categorizadas por letras e números, primeiro ele abre a gaveta "D", achando arquivos no nome de Dora, ele enfia todos no sobretudo, depois abre a gaveta "P", não acha documentos, mas encontra um folder escrito "Pereira", ele o abre, dentro havia um pequeno pen-drive, ele o pega e põe em seu sobretudo.

Introspecto-Temos que ir AGORA.

Ele se levanta e corre até a porta, para sua surpresa não havia ninguém à sua espera, ele sai ainda com sua pistola em mãos, anda até chegar de volta à fornalha, ele escala os maquinários até ter altura para alcançar o duto de óleo novamente, ele entra sem olhar para trás, seguindo rastejando sem rumo.

Introspecto-Isso não foi... estranho?

Neuroplasticidade-Tem algo errado.

Ele consegue se rastejar até uma repartição dos dutos, uma área aberta onde havia um grande cargueiro sendo preparado para sair, ele desce do duto e consegue sorrateiramente entrar na parte de trás do cargueiro, em um momento ele sente o cargueiro começando a se mover, ele tenta se misturar em meio as caixas grandes que ele carregava.

Após o que parece ser uma hora o cargueiro para novamente e suas portas são lentamente abertas, ele sai apontando a arma para o homem que a abriu, o homem não oferece resistência e se deita no chão. Em meio ao surto de adrenalina ele consegue correr, o suficiente para alcançar o bonde para a cidade baixa. Durante a descida ele abriu o documento de Dora, havia cerca de dez folhas detalhando sua vida, formação e atuação heróica, pareciam documentos novos.

Introspecto-Tem algo errado.

Ele desce do bonde e vai mancando até seu carro, ao chegar ele cai de joelhos vomitando sangue, sua consciência parecia fugir entre seus dedos, a dor era insuportável. Depois do que pareceu uma hora agonizando ele pôde se levantar, tempo o suficiente para se jogar para dentro do carro e fechar a porta.

"...você pode salvar a cidade..."

Se lembrava agora a mais de cinco anos atrás, no dia em que perdeu tudo. Foi um dia longo, o trabalho tomava conta da sua vida, sempre tomou, chegou em casa tarde, o cheiro de cigarro o seguia, a bebida o afogava, os casos o sufocavam. Quando ele chegou a porta estava destrancada, o apartamento estava como havia deixado, mas ela já não estava mais lá, não havia carta, não havia despedida, mas ele sabia que ela não voltaria, ele sabia que ela nunca mais voltaria.

"...eu te amo."

VI

Dança com lobos

Zeitgeist-Você segura a chave para o meu coração, você pode me salvar, só você pode me manter nessa terra, eu sou a cidade, eu sou o blues, seja vigilante, eu te amo.

Seus olhos se abriram como uma explosão solar através de um telescópio, a dor já era parte de sua rotina, era persistente e indescritível agora, o banco estava embebedado de sangue, seu sobretudo pingava gotas carmesim por onde passava, ele podia sentir sua vida se esvair lentamente, ele mesmo não sabia mais o que o levava a seguir em frente, qual era a força que ele encontrava para dar um passo atrás do outro.

Sistema límbico-Ao redor do mundo todas as peças se encaixaram, esse é o começo do fim.

Com sua consciência recém recuperada ele deu partida no carro, dirigindo até a ovelha negra, ele para o carro em cima da calçada e entra cambaleando dentro do bar, indo em direção ao garçom.

Eu encontrei-Ele dizia com muita dificuldade-Eu encontrei.

O garçom parecia surpreso por esse corpo morto ainda conseguir falar.

Eu encontrei o que ela escondeu, eu preciso de um computador AGORA-Ele gritou, o bar já estava vazio nesse momento, o garçom vai até a porta e vira a placa para “fechado”. O garçom o leva apoiado até o computador que funcionava como caixa, com as mãos tremendo ele conecta o pen-drive na máquina, a tela se escurece.

Merda-Ele apoia sua cabeça sobre o teclado.

De repente uma série de códigos começam a tomar a tela, um mar de dígitos começam a passar pelo computador, até revelar seu real conteúdo, uma série de códigos de programação e blueprints de um maquinário chamado Olhos de Deus.

Almanaque-Esses são os códigos de ativação para esse maquinário, caso ele estivesse pronto seria necessário esse plugin para ativar. Eu não sei mais que isso.

Introspecto-Foi isso que ela encontrou, foi por isso que ela estava sendo seguida.

Sistema límbico-Foi por isso que eles te deixaram sair.

Um calafrio passou por sua coluna.

Introspecto-Ela deve ter encontrado isso quando estava infiltrada na Torque, foi para isso que ela se juntou às flores do pai, para se infiltrar.

Complexo interno-E para entrar em contato com os VIPs da empresa ela passou a traficar herofedrina por eles.

Introspecto-Ela fugiu antes que pudesse entregar isso, ela foi descoberta, ela só teve tempo de esvaziar seu armário.

Psicodrama-E te ligar.

Ele sabia que isso seria sua vantagem sobre seu inimigo, ele ejeta o pen-drive e o guarda em seu sobretudo. Ele pega sua pistola e começa a se levantar para sair, porém o garçom o para.

Um homem encontrou ela, depois de ela terminar a ligação, eles falaram sobre a Torque, tinham um plano, ele prometeu que a manteria em segurança, mas não tinham tempo para voltar atrás, não tinham tempo de recuperar o que você recuperou-Ele fala pragmaticamente.

Introspecto-Mas agora você conseguiu.

Gestalt-Passos do lado de fora, dois, não, três pessoas.

Zeitgeist-Lute por mim.

Sistema límbico-Sunrise, parabellum.

Ele sai pela porta do bar, à sua direita está Odin Lake junto do homem de preto, à sua esquerda, o Maquinista. Odin espera de braços cruzados, o Maquinista espera com seus braços na altura de seu quadril, abertos. Em meio aos dois, Pereira, segurando sua pistola em uma mão e seu estômago com a outra, em seu bolso reside a vida de milhares de pessoas.

Você é um gato bem sorrateiro, senhor Pereira-Odin fala-Você cumpriu seu papel de forma exemplar. Graças a você agora estamos aqui.

Você está com a iniciação?-Diz o Maquinista.

Estou-Ele responde.

Em sua mente começou a se formar trajetórias de bala, tamanhos de passo, amplitudes de movimento.

Psicomotricidade-Essa é uma luta

Operações funcionais-Que podemos

Conjuntura-Vencer.

Pereira é o primeiro a agir, ele rapidamente mira sua arma na cabeça de Odin e dispara de forma certeira, porém o homem de preto entra na frente e tem sua cabeça partida ao meio, mas se mantém de pé. Em seguida o homem de preto avança na direção do Pereira, o corpo do Maquinista se deforma, revelando ser um grande maquinário autônomo, entrando na frente do Pereira, Odin dá passos para trás.

Complexo interno-O gladiador vai morrer por ele, continue atirando.

Pereira novamente dispara contra Odin, mais um tiro que seria certeiro, porém o gladiador transforma seu braço em uma espécie de líquido metálico que para a trajetória da bala, mas se desfaz no chão, o gladiador segue em frente e ataca o autônomo do Maquinista, ele transforma seu braço em uma afiada lâmina de prata e dá um corte profundo no maquinário, porém o autônomo revida comprimindo seu braço e arrancando-o fora.

Pereira dá mais um disparo, mais uma vez sendo um disparo perfeito, porém o gladiador se transforma na liga metálica líquida e atravessa o autônomo, recebendo o tiro no lugar de Odin, em seguida o gladiador tenta agarrar o maquinário, mas é submetido à força superior, o autônomo revida dando uma severa mordida, que o gladiador desvia ao se transformar na liga. Pereira novamente dispara contra Odin, dessa vez o gladiador não é rápido o suficiente, a bala passa de raspão no rosto dele, Odin furioso o ordena.

ANIQUILE ELE, AGORA-Odin grita com fulgor.

O gladiador começa a correr na direção de Pereira, porém a máquina do Maquinista se põe entre os dois, o gladiador transforma seus dois braços em marretas e esmaga a cabeça do autômato, que em seguida responde perfurando o baço do gladiador. Pereira dá mais um disparo.

Operações funcionais-Jackpot.

O tiro voa em direção a Odin velozmente, o gladiador não tem tempo para impedi-lo, a bala atravessa a mandíbula de Odin, que urra de dor. O gladiador corre até ele, mas o maquinário o agarra com suas duas mãos, suas engrenagens começam a soltar fumaça e a clicar até que elas estouram e a máquina rasga o gladiador ao meio.

Complexo interno-Acabou.

Pereira cai de joelhos, vomitando sangue, o maquinário volta a uma forma humanoide, mas agora deformada, e ajuda ele a se levantar.

Vamos acabar com isso, me dê o drive, acabou.-Ele fala de forma segura.

Ainda não-Pereira caminha até Odin, aponta sua arma e dispara-Sem pontas soltas.

Introspecto-Acabou, destrua o plugin.

Zeitgeist-Você pode me salvar.

Pereira segura o plugin em mãos.

Não faça algo que vai se arrepender, Pereira-O Maquinista fala em tom sério-Me dê o plugin, eu posso te levar até ela, eu posso te levar até a Dora, eu posso trazer ela de volta, isso tudo acaba aqui.

Conjuntura-Destrua o plugin, salve a cidade, termine com isso. Acabe com os Olhos de Deus.

Esse é o fim, não é?-Pereira cai sentado no chão-Tudo me trouxe até aqui, tudo que eu vivi me trouxe até você. Você acredita em destino?

Não acreditava, até conhecer uma pessoa-O Maquinista não esboça reação-Hoje já não sei mais.

É assim que acaba, o futuro da cidade, o futuro dessa máquina, o futuro dessas vidas. Tão pequeno-Pereira fala reflexivo-Uma escolha que decidirá o destino de milhões de vidas.

Maquinista... você já esteve apaixonado?

Epílogo

Old World Blues

As ruas manchadas de sangue eram agora palco para a mudança, nas poças de sangue nasceram esperança para dias melhores, no cenário do fim agora havia pichado em óleo de motor misturado com sangue.

"Something beautiful is going to happen"

A esperança de dias melhores nasce da fé na capacidade humana de mudança, a esperança que um dia, retornará ao seu lado. Tudo que lhe restava agora era o blues dos dias passados, e a memória do que se foi, ao seu lado pôde sentir mais uma vez o cheiro de Lucky Stripes, mas não era em suas mãos.

Um dia retornarei ao seu lado

Un jour je serai de retour près de tói

1944

A marca do início do heroísmo, quando homens e mulheres mascarados decidiram fazer a diferença com seus poderes e habilidades, foi o ano em que as janelas se partiram, e os sonhos se renovaram.

A guerra estava acabando, com o surgimento dos meta-humanos os aliados tiveram uma vantagem tremenda contra os inimigos, 1944 é o fim dos conflitos humanos e início da história meta-humana.

Levaria tempo até que o combate ao crime se tornasse como é hoje, mas essa jornada trouxe também novos questionamentos à própria filosofia. Quando se vive em um mundo de deuses o que resta ao povo?

A filosofia heróica pós-moderna nasce do questionamento da posição intrínseca da humanidade perante a nova ordem, deve-se analisar como o mundo interage e é tocado pela natureza pós humana. O material a seguir é a transcrição de entrevistas feitas regularmente ao herói Coeur de Lion pelo jornalista Francisco Mota, e complementada por comentários do filósofo Mohammed Abdul, marcado pela fonte Merriweather nos rodapés das páginas.

Coeur de Lion foi um herói francês que atuou na era de ouro dos super heróis, circa 1980, sua atuação foi marcada pela sua forte presença popular e atividades comunitárias, além de ativismo político.

I

Francisco-Gostaria de começar esta entrevista agradecendo sua disponibilidade para atender o chamado da filosofia em meio a sua rotina heróica, é um prazer.

Coeur de Lion- O prazer é meu, sempre estarei aberto a conversar contigo, meu caro Francisco.

Francisco-Passada as cerimônias, eu gostaria de começar nossa conversa.

Coeur de Lion-Plenamente.

Francisco-Como você enxerga o heroísmo com o crescimento da regularização dos meta-humanos?

Coeur de Lion-O heroísmo não se diferencia muito da arte, ambos podem, e devem, ser analisados com um olhar crítico, questionador em origem. Quando se fala sobre a arte heróica é necessário analisar o material em que o heroísmo se forma, analisar a influência do material na produção de desejante é papel de todo filósofo heróico, desta forma, fica a pergunta, como podemos analisar o materialismo dialético meta-humano?

Francisco-Certamente.

Coeur de Lion-O material em que se baseia a arte inevitavelmente influencia seu resultado final, o material se transforma, dissolve e coagula, formando materialmente a subjetividade de seu criador, dessa forma, a matéria que se usa para arte tem papel tão importante quanto a visão em si, não há produção de desejo sem materialidade desejante, o material da arte tem função primordial, como a arte em si. Não se pode separar a arte do material, como a alma do corpo, ambos têm a mesma singularidade. Então enxergo a atuação heróica como enxergo a produção de arte, intrinsecamente subjetiva e dependente de um materialismo dialético. A fonte matriz da arte diz mais sobre a arte do que o artista pode dizer sobre o material, a forma e a estética se conformam na produção desejante heróica. Sendo assim, podemos definir que o material tem papel na produção heróica como a fundamentação dialética de um fazer social, um maquinário desejante social.

Francisco-Então como enxerga o heroísmo pela lente da subjetividade humana, ou deve-se dizer meta-humana?

Coeur de Lion-Quando entendida como forma de arte, a prática heróica se torna então alvo da análise filosófica, de qualquer modo, cabe o questionamento: O que é heroísmo?

Francisco-De fato.

Coeur de Lion-A prática heróica deve ser dissecada então pela filosofia com intuito de defini-la, assim como compreendê-la. O heroísmo pode ser analisado como um fenômeno prático e não estético, deve ser analisado como o fazer filosófico do maquinário desejante do heroísmo, isto sendo, a forma prática de um imaginário popular do ser-herói.

Francisco-Seria então o heroísmo, como disseste antes, um material?

Coeur de Lion-De fato. A prática então deve ser tomada como vigente imediata? Não, devemos analisar com um olhar crítico o fazer-herói, vendo que nem toda prática de um herói se torna heroísmo em si, então de forma clara, o que é heroísmo?

Francisco-Uma forma prática de definir o fazer heróico?

Coeur de Lion-O conjunto de práticas realizadas por um maquinário desejante que se manifesta através de práticas dentro das regras de uma sociedade, visando a manutenção de um status quo estabelecido. O heroísmo pode ser definido pelo valor intrínseco de uma ação, o heroísmo é heroísmo por ser como é.

Nota: Coeur de Lion diversas vezes citará maquinários desejantes, se relacionando com a ideia esquizoanalítica de entender o fenômeno heróico como parte de uma sociedade neo liberal capitalista. Máquinas desejantes são uma construção psíquica do inconsciente.

II

Francisco-Mais uma vez nos encontramos, como tem lidado com o fardo da liberdade?

Coeur de Lion-Tenho seguido bem, meu caro, e como estás?

Francisco-Entre o desejo de liberdade e a frustração do passado.

Coeur de Lion-Realmente, vejo o blues em seus olhos. Viver em uma sociedade crescente como a nossa certamente implica em uma espécie de esquizofrenia.

Francisco-Acredito que a melancolia se tornou parte de nossas vidas, conforme fomos seguindo cegos ao abatedouro.

Nota: Blues, ou futuramente motor city blues, é a definição do sentimento de despertencimento de um momento, a ânsia de estar em outro tempo, a busca de satisfação no passado, a saudade do que já foi. O blues é um resultado direto da impotência de maquinários desejantes.

Quando um maquinário social começa a se desmantelar o blues é sentido, o blues é não mais do que o estado transitório de um zeitgeist e outro. O passado sempre será o que tem de melhor, e tudo que não se deixou ser. O blues é o sofrimento dos amantes, o sentimento de saudade de tudo que se foi, o início de um corpo sem órgãos.

O blues, no entanto, também representa a esperança do futuro, o sonho de que o que virá, virá.

Francisco-Como você enxerga a frustração humana com a natureza meta-humana e sua nova posição na escada da evolução?

Coeur de Lion-É uma pena como tem crescido a ideia de “nós” contra “eles”. Vejo como enxergo, somos uma unidade, não há diferença entre a natureza humana e a nova compreensão do heroísmo, realmente é um corpo sem órgãos.

Francisco-Poderia elaborar?

Coeur de Lion-O corpo sem órgãos é o resultado do detrimento de um maquinário desejante, quando existe a não realização, essa não realização resulta então na busca de um não-eu, uma figura representativa do que não se é, a procura do contrário, independente da forma.

Francisco-Diria então que as pessoas buscam este ”não eu” nos meta-humanos?

Coeur de Lion-É mais complexo, um corpo sem órgãos é a última instância de um ser social. Improdutivo, estéril, inconsumível, um corpo de desejos erráticos caracterizado pela esquizofrenia e formas reprimidas de amor, uma espécie de deserto. O estado assumido pelo corpo quando a produção de desejo assume seu último estágio de improdução. Buscar uma diferença entre castas é buscar frustração em uma relação honesta entre duas partes.

III

Francisco-Entendemos a importância do materialismo dialético na produção heróica, e como se define o heroísmo, então o que seria a vilania?

Coeur de Lion-A vilania é caracterizada pela formação em massa de um corpo sem órgãos, um material desejante errático, caracterizado pela esquizofrenia. Esquizofrenia no âmbito de não se adequar, no sentido de não ser compreendido dentro das normas dos contratos sociais. A vilania tem sua origem em um maquinário desejante que não se adequa à grande máquina social, uma espécie de corpo sem órgãos.

Francisco-Como então enxerga a vilania em um fazer social?

Coeur de Lion-A vilania não pode ser observada como um fenômeno único, mas sim um poliedro abundante de desejos não conformados nas normas de uma sociedade, a vilania não é má em sua integridade, mas é a inadequação em um fazer social, um jamais vu

Nota: Jamais vu é o sentimento de desrealização e dissociação de um sujeito, a consequência e causa de um corpo sem órgãos. Caracterizado pela falta de senso próprio e conscienciosidade, o sentimento de perdição de um criador de subjetividade, a anti arte .

O sentimento de esquecimento, o oposto do déjà vu.

IV

Francisco-Uma fala sua me intriga, penso diversas vezes sobre o que quis dizer sobre “o retorno”. Poderia elaborar sobre o tema?

Coeur de Lion-O retorno é a materialização do desejo social de liberdade, é o sonhar do inconsciente popular, o desejo do futuro e a esperança do que virá a ser. O retorno é a esperança no futuro, a máquina desejante do que ainda virá, é a fé na humanidade e sua capacidade de se transformar.

O retorno é a esperança de que dias melhores virão.

Francisco-Do que seria esse retorno?

Coeur de Lion-O retorno dos dias belos, o retorno do amor perdido, o retorno dos desejos, o retorno do comunismo, todas esperanças que o futuro aguarda, ninguém sabe ao certo. O Retorno é o sol que banhará nossos corpos após a tempestade, o evento que unirá a humanidade como uma, após uma terrível calamidade, o Retorno virá quando nós mais precisarmos dele, é a esperança depois da tragédia, é o retorno da vida, o retorno da deidade, o retorno dos sonhos para a humanidade.

Coeur de Lion-O retorno é fé, é esperança que mantém o maquinário desejante em alta produção de maneira constante, é o combustível para a máquina de sonhos, a redenção do que jamais será, o retorno da vida, o fim do blues, é a fé no amor.

Francisco-Falemos disto então, para você, o que é o amor?

Coeur de Lion-Francisco, meu amigo, por favor me impeça quando me tornar excedente, pois sobre amor eu terei muito a falar.

Francisco-Temos tempo.

Coeur de Lion-Plenamente.

Coeur de Lion-O amor é a essência da realidade, o único material de verdade, a verdade única e íntegra que todos conhecemos de longe e almejamos alcançar através da vida, o amor é a força mais forte da realidade, a manipulação da realidade capaz de encerrar guerras, começar universos, sangrar como uma galáxia em expansão. O amor é a coisa mais importante que temos, é o que todos deveriam enxergar uns nos outros, é a força que impulsiona o heroísmo, é o que acalenta minha sede, sobrepõe meu julgamento, abraça minha alma.

O amor é a pós-verdade mais linda que existirá, é o fluxo natural da vida que todos um dia tocam. Ordem, progresso e amor são o que constituem este país, liberdade, igualdade e fraternidade são todas consequências do amor, amar é a base da vida, é o que faz a humanidade seguir em frente, é o cálice sagrado que mata sua maior tristeza.

Francisco-Vejo que tem uma visão um tanto positiva sobre o amor, se importa de explorar o tema?

Coeur de Lion-Com certeza, meu caro.

Coeur de Lion-De fato existe um que de positivismo no heroísmo, lutar pela igualdade de todos e a segurança popular é um esforço buscado por quem acredita em igualdade, apesar de eu assumir que existe uma questão inconsciente envolvida na reação.

Francisco-Qual?

Coeur de Lion-Lutar contra a vilania por vezes tem um aspecto ilógico, não pelo objetivo, com certeza não, mas pelo processo, pode ser assustador se entregar por completo ao fazer heróico, eu mesmo não me enxergo o fazendo.

Francisco-Estás sendo humilde.

V

Coeur de Lion-Gostaria de pedir perdão se minha fala é confusa ou prolixa.

Francisco-De forma alguma, este é um buraco que todos caímos de tempos em tempos.

Coeur de Lion-Talvez, de fato.

Francisco-Sei que um dia você fez parte da cultura hardcore, poderia aprofundar sobre isso?

Coeur de Lion-Interessante abordar essa temática, apesar de fazer anos que não contribuo com a cultura. A cultura hardcore é uma subcultura pós punk que se baseia na música sintética anedótica, especialmente reconhecida pelo artista Guillermo Milliano, porém o hardcore supera sua origem eletrônica e se torna algo a mais, uma filosofia de vida baseada na energia, uma forma impulsiva de se viver e sentir, o hardcore é uma forma de expressão explosiva e viciante, um modo de se libertar do sofrimento da liberdade, se é que vê a ironia nisto.

Francisco-Entendo.

Coeur de Lion-O hardcore é sobre amor, sobre viver cada momento ao seu máximo, suas batidas senoidais e baixos tangentes são um reflexo dos corações pulsantes que compõe a cultura hardcore, é a conexão entre o sujeito e a subjetividade, um estado de transe em uma conversa com a cidade, uma forma de expressar sua individualidade sem vergonha, em medo de falhar. Hardcore é sobre lutar contra a apatia, buscar os sonhos e viver o amor, o hardcore é um jeito de demonstrar sua imensa alma. Apesar do que pode parecer em uma primeira observação, os hardcore estão mais próximos do mundo ideal do que nós, existe um quê da erótica platônica na doutrina hardcore, por meio de belos corpos, belas ações e belas palavras eles alcançam o mundo inteligível das ideias. De uma forma os hardcore são o oposto de um corpo sem órgãos.

Francisco-Definitivamente intensos.

Nota: O estilo Hardcore de música também está ligado a era disco, a expressão “disco” se tornou famosa na época, significando algo retrógrado, velho, mas ainda funcional, algo vintage até. Durante sua juventude, Coeur de Lion foi um ativista revolucionário junto aos hardcore, sua ascensão e fama nasceram com o ideário hardcore sobre amor, liberdade e camaradagem.

Analisar os hardcore requer o reconhecimento de padrões sociais ao longo da história e a compreensão da construção de um ideal revolucionário, visto que em essência os hardcore buscam a liberdade do mundo material, o movimento busca de forma anárquica analisar a materialidade no mundo das ideias, compreender o valor estético do materialismo histórico dialético.

A filosofia contemporânea (A filosofia Afro-Latina) busca compreender os movimentos sociais gerados pela presença de meta-humanos no mundo, e como a sociedade se conforma com essa mudança repentina, os maiores filósofos da atualidade buscam compreender a verdade e o motivo do afastamento da humanidade de Deus.

Epílogo

Francisco-Gostaria de sair um pouco de nossa pauta tanto quanto filosófica, se não se importar.

Coeur de Lion-De forma alguma.

Francisco-Você é um homem que traz com si uma carga emotiva e histórica muito presentes em nossos olhos, como você se enxerga em meio ao mundo caótico em que vivemos?

Coeur de Lion-Essa talvez seja a pergunta mais difícil que me fez hoje, a verdade é que tenho uma grande dificuldade em me enxergar desta forma, me analisar de forma fria e objetiva, sou uma pessoa emocional demais para realizar esse feito, eu acredito.

Coeur de Lion-Sinto orgulho do que conquistei, é verdade, sinto orgulho dos olhos que me enxergam de uma forma tão linda quanto essa, mas não me orgulho de tudo que já fiz, já fui muitas coisas, de verdade, talvez por isso sinta tanta dificuldade de me enxergar de uma só forma, mas acho que se tivesse que me definir como algo eu me definiria como um sonhador.

Francisco-De que maneira?

Coeur de Lion-Acredito que muito mais do que qualquer coisa eu sonho, sonho na liberdade, sonho no amor, sonho no Retorno. Eu sonho em ser um artesão de sonhos, que possa entregar ao mundo toda a beleza que o mundo me beneficiou, sonho em ser alguém gentil, como a vida foi comigo durante tantos anos.

Coeur de Lion-Sinto saudade de tudo que já vivi, mais ainda de tudo que viverei, sinto saudade dos meus amores, sinto saudade da minha infância, sinto saudade do que virá pela frente, sonho com o dia que a vida me abraçará novamente.

Francisco-Muito bem falado. O desejo de liberdade talvez seja a força que mais movimenta a humanidade, o livre arbítrio e o poder de escolher seu futuro talvez seja a coisa mais linda que a vida tem a oferecer.

Coeur de Lion-Com certeza, amar e ser amado, viver e respirar, tudo isso são momentos tão ínfimos que nem podem ser observados, momentos que passam tão rápidos que nem podem ser sentidos, momentos que são como lágrimas na chuva, descendo em nossos olhos em meio a vida. Viver é a maior benção que nos é dado, eu sonho em um mundo que abraçará toda pureza e deidade da vida que vejo em meus olhos.

Francisco-Sim, é visível seu afeto pelo viver.

Coeur de Lion-Talvez seja muito mais que isso, nós passamos toda a vida tentando superar a materialidade, tentando alcançar o mundo das formas, tentando superar nossa humanidade, mas talvez o Retorno seja sobre abraçar a humanidade, abraçar o que nos faz nós, sem desdenhar do aspecto material que temos, sem ser reduzido a conceitos puramente estéticos de um discurso. Eu sonho em um mundo que abraçará cada uma de suas diferenças, um mundo que será livre para todos os sonhadores, um mundo onde o amor seja escolhido por cada um que nele habitam, sonho em um mundo que amará tudo que faz seu povo ser seu, sonho em um mundo que se unirá pelas suas diferenças, sonho que nós resistiremos, e viveremos para ver a beleza da nossa união. Se eu puder sonhar, sonho em um mundo livre, um mundo onde todos podem escolher, livre arbítrio, sem mais deuses e reis, apenas irmãos.

Francisco-Nosso tempo está se encerrando, infelizmente, gostaria novamente de te agradecer pelo tempo e compreensão, é sempre uma honra tê-lo próximo.

Coeur de Lion-Imagine, o prazer definitivamente é meu, poder compartilhar minha visão sobre o mundo desta forma é mais que prazeroso.

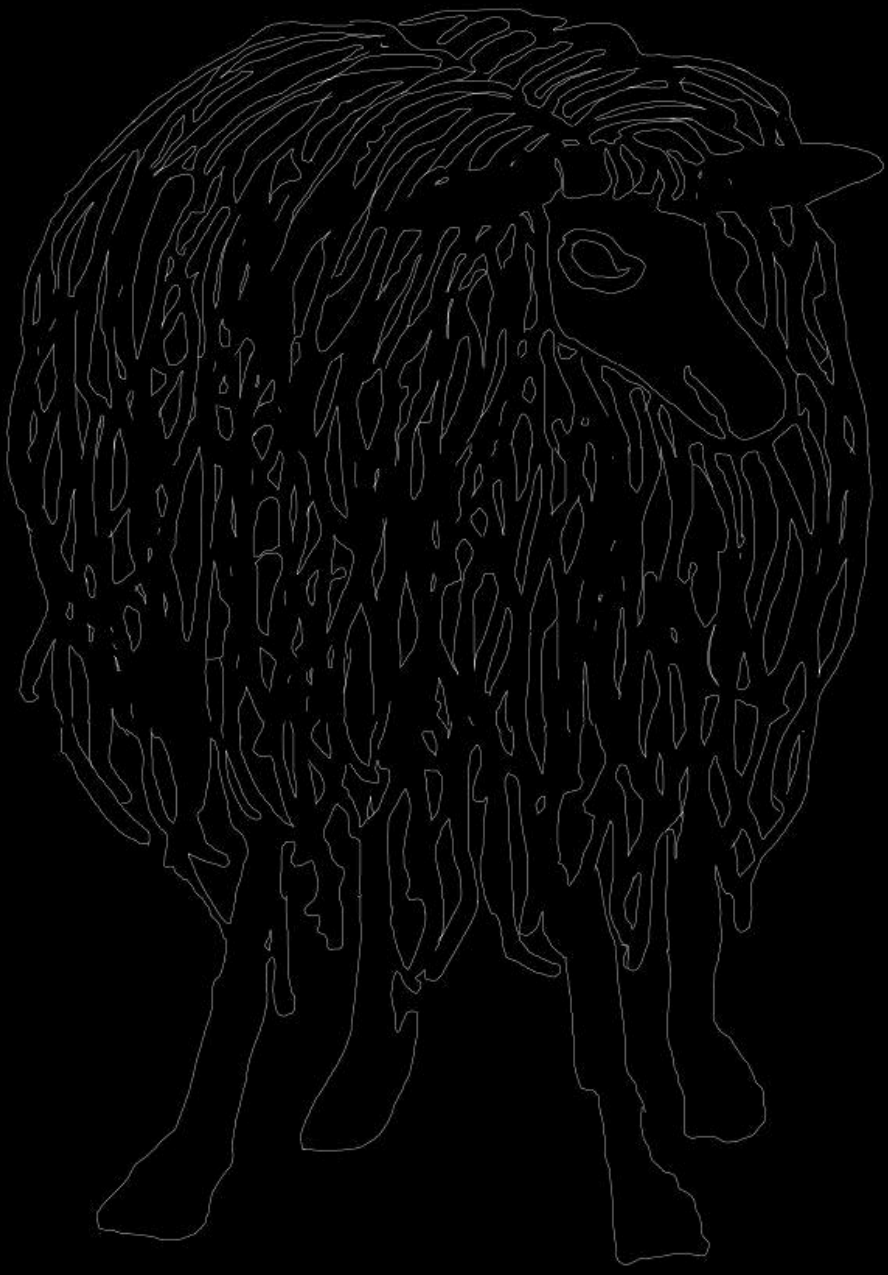
Francisco-Então encerramos por enquanto, como deseja terminar esta entrevista?

Coeur de Lion-Leitores, saibam que vocês fazem a diferença, saibam que seus corações formam algo maior que suas vidas em si, o amor que vocês sentem formam algo muito maior que nós, nós somos a cidade, eu sou a cidade, vocês caminham por mim com suas capas e botinas, me atravessam a pé ou através de automotores, vocês são abraçados por meus mil braços luminosos, você pode impedir que eu me vá, em anos haverá a guerra, uma guerra que me nivelará ao chão, mas você pode impedir isso, você pode me salvar.

Soyez Vigilant

Je t'aime

Un jour je serai de retour près de toi.



Solve et coagula

Esta é a primeira vez que encontro alguém como você.

A primeira vez que o vi disse que vivia de forma diferente, o indaguei de que maneira.

Então me disse sua existência, não como homem.

Seu ser baseado na observância.

Se indagou em quem era a pessoa que o sonho em que vivia pertencia.

Primeiramente tentou cumprir seu papel, ser um sonhar.

Depois, após tanto tentar, cansou-se de sua existência, decidiu que o acordaria, terminando o sonhar.

Tentou fazer uma crônica, tentou ser um herói, mas a pouco resultado.

Após isso decidiu ser um mistério, que faria de todo uma parte, porém nenhum fim levou que não a existência ainda maior.

Decidiu que iria ser um pesadelo, tão grande que o faria acordar em lágrimas.

Não havia mulher que não devorasse, criança que não expurgasse, cão que não chutasse.

Não havia quem não esquartejasse, ouro que não roubasse, família que não matasse.

De nada adiantou, me disse.

Parecia que seu sonhador de nada se assustava, nada o acordou.

Me disse então que faria diferente, faria o perceber que estava em um sonho.

Faria com que sonhasse que estava sonhando.

Era parte de um sonhar infindável, o sonho de um eterno adormecido.

Chegou perto de meu rosto.

Foi então que acordei.

Se não podemos discutir a materialidade, ao menos discutiremos a forma. Existe um valor intrínseco da estética na realidade, alguns iriam mais longe, ao dizerem que todo o conteúdo se baseia em uma estética, estes chamo de sofistas, não buscam a real iluminação que se pode alcançar de outra maneira.

Partindo dessa ideia então, que os valores estéticos e materiais se relacionam, poderíamos encontrar então algo puramente estético? É claro que não. Entretanto, podemos afiliar uma estética a um simulacro, esse sendo nosso pressuposto.

Como alcançamos a iluminação a partir dessa ideia? Primeiro precisamos compreender, de onde vem a iluminação?

A iluminação pode ser caracterizada a partir de seu objetivo, acima de qualquer valor moral ou ética pessoal. A iluminação se dá na própria busca de iluminar-se, o caminho trilhado pelo filósofo é a resposta que o mesmo busca. A iluminação então não é uma matéria em si, mas um processo. a iluminação vem de dentro de si.

Buscar o processo transcendental é a base para iluminação, que só pode ser alcançada a partir do mundo das ideias.

De que modo então um indivíduo pode alcançar o mundo das ideias?

Existem formas de se alcançar o mundo das ideias, mas desta vez focaremos em apenas uma, minha forma mais comum de almejar o mundo das ideias, falemos sobre a erótica.

A ideia da erótica é alcançar o mundo das ideias a partir do conhecimento, especificamente sobre o belo. A partir da relação entre corpos pode-se então extrair beleza, beleza na entre duas individualidades, corpos belos, que incidem em atos belos, resultando em pensamentos belos, até enfim a beleza em si.

A partir da ideia de beleza em si podemos alcançar o mundo das ideias, e nos relacionar mais intimamente com a iluminação.

Traçando o caminho da iluminação um pode se questionar de como pode se aproximar dela. No entanto, a iluminação verdadeira jamais pode ser alcançada, pois nós humanos estamos restringidos a materialidade, como definido anteriormente.

Presos na corrente de existência, como poderia então chegar às ideias? expurgando de si o que não faz parte do belo. Ao criar um simulacro do seu ser, compilando tudo que não compõe o belo, pode-se almejar a ideia, a criação de um “não eu”, uma tulpa até.

Chegamos ao ponto máximo que nosso encontro pode nos fornecer, pelo menos por esta mídia. A verdade é que a busca da iluminação e da Verdade nos guia a um caminho complexo de diversas intervenções metafísicas.

Ao abolir o mal de si, pode transcender acima da matéria, se tornando algo maior, se tornando um ser iluminado, um transumano ideal.

Você não vai gostar de como isso acaba.

Quando eu era mais novo acreditava no Retorno, acreditava que um dia as coisas voltariam a ser como eram, tolo. Elas nunca foram.

"O passado não está morto, ele nem passou"

Perspectiva revoal-Está frio, cerca de 20km ao norte uma chuva começa a cair, vai ser a maior chuva em anos.

Sistema límbico-Esse é o fim da linha.

Quando cheguei na cidade pude sentir que nada mais seria como deveria ser.

"Tudo que você toca você muda"

Senti aquele cheiro mais uma vez.

Seria apropriado que caísse neve, mas não caiu.

Não perdi tempo, bati a porta do carro e fui até a casa. Uma cabana no meio de um lago, um lago em uma cidade na serra, a serra em um lugar muito longe de casa.

Zeitgeist-Um caixão.

Nas águas do lago podia ver memórias de outras vidas, uma espécie nova de maresia me tocava, havia uma melancolia no ar, eu poderia até tocar.

Introspecto-Ainda somos nós.

Havia uma ponte de madeira e cordas, do outro lado, uma cabana de madeira.

Presença-Sonhos mortos.

Atravessei a ponte, parecia solitário.

Olhei para trás por um momento, vi ele do outro lado da ponte. Senti que seria a última vez que o veria.

“Fogo, caminhe comigo.”

Olhei ao redor, vegetação rasteira e fraca, mas insistente, a parte da frente não tinha janelas, a varanda tinha um corrimão de madeira e a porta estava aberta, me esperando.

Do outro lado, uma parede alta de madeira, um pequeno gerador e uma janela circular no segundo andar.

Entrei.

Sistema límbico-O começo do fim.

Atravessando a porta senti um leve calor, as tábuas de madeira pareciam felizes em ceder conforto, a solidão no entanto não era tão calorosa. Era uma sala, à minha esquerda tinha uma escada para o segundo andar, na frente um sofá e uma lareira, ainda tinham cinzas.

Sistema límbico-Queimando memórias.

Segui em frente até a porta que levava à cozinha, apenas uma pia na esquerda e um fogão à direita, o gás estava desligado. Retornei para a sala, subi as escadas, no topo, um corredor com uma porta à esquerda.

Sistema límbico-o fim do início.

Abri a porta. Havia uma mesa à minha frente, com uma máquina de escrever, um telefone vermelho e papéis, depois dela, uma cadeira de couro. Em cima da cadeira, um corpo.

Caminhei até ele, a mesa estava com espirros de sangue sobre os papéis, tomei nota, no chão à minha esquerda, um revólver no chão.

Gestalt-Caiu da mão dele quando disparou.

Suicidio.O corpo estava frio, inexpressivo. Ao lado dele podia ver a entrada do disparo, na parede oposta a mim sangue e restos mortais. Peguei a câmera de dentro de meu sobretudo, fotografei a mesa, o corpo, a parede, a arma, a entrada da bala, a saída. Peguei os papéis.

Presença-Esse corpo está morto a mais tempo do que parece.

O telefone tocou. Era o interlúdio.

No meio de um mar de interferência ele sussurrou para mim. Ainda é cedo demais para dizer.

Perspectiva revoal-Cinco anos cedo demais.

Me afastei até a porta, fotografei o quarto inteiro. Guardei as fotos no sobretudo, fui até a mesa. Tirinhas. (Checar Apêndice A)

Desci as escadas, até a lareira. Me agachei e alcancei as cinzas, restos de segredos do passado.

Presença-Partes da resposta.

Tirei uma foto das cinzas, e guardei um pouco delas em meu sobretudo. Sai da cabana, em direção ao carro.

O sol estava começando a se pôr, acendi a luz interna do carro, fraca, mas suficiente. Decidi ler os documentos da mesa (Checar apêndice B).

Cartas trocadas entre duas pessoas, Luís M e Francisco Motta, como já esperado. Cartas antigas.

Psicodrama-Cartas de amigos.

Além das cartas havia um documento, manchado com sangue (Apêndice C).

Curioso. Dois suicídios, qual a ligação? Decidi seguir a pista menos morta, Luís Amaranto Moreli.

Almanaque-Um arquiteto famoso.

Fiz a pesquisa básica, homem desaparecido há mais de vinte anos, obras por todo o país, uma carreira de sucesso, com certeza, o arquiteto da Torre Inferno. Suspeito.

Sistema límbico-Uma coincidência?

Em seguida, acessei o banco de dados do bureau. Um caso aberto. (Checar apêndice D)

Existe uma relação, mas qual? Peguei as tirinhas, são tirinhas de jornal do personagem infantil "Chico Caneco", o meu favorito.

No meio delas noto algo, existe uma espécie de padrão, anotações em espiral, textos secretos entre as tiras. Suspeito. Falam sobre almas, renascer, textos corrompidos, eu me sinto compelido a continuar lendo, mas consigo sair dessa espécie de transe.

Perspectiva revoal-Como o homem por trás da máscara.

Tenho o que preciso por enquanto, ligo o carro e vou em direção à cidade mais próxima. Decido fazer uma anotação em meu diário no caminho. (Checar Apêndice 0)

A noite já caiu sobre a terra, a escuridão me reafirma que estou no caminho certo, dirijo até encontrar um orelhão.

Quando encontro um desço do carro e vou até ele. O tempo está frio e úmido, meus dedos parecem gelados enquanto teclam o dial.

01001011010000010101001001001110010011111010001100100011001000101010011000010000010000110100111101000100010001000101

Então ouvi a respiração.

“Eu tenho alguns dvds que eu preciso devolver”

A ligação caiu e eu vi as luzes se acenderem ao longe, religuei o carro e fui até lá.

Sistema límbico-O caminho para a gnose.

Estava na minha frente, uma loja antiga de dvds, por volta dos anos 90, na beira da estrada, cerca de alguns quilômetros da cidade, como sempre. Entrei. Tocava Gnossienne no.1, fui até o balcão, toquei o sino da mesa. O telefone da loja começou a tocar, eu atendi.

"Eu não posso continuar. Precisa acabar comigo, eu nunca deveria ter criado ele. Foi um erro. Eu nunca vou ser perdoado pelo que fiz."

O telefone desliga. Como esperado. Tomo nota em meu diário. Deixo sobre o balcão as cinzas que coletei na cabana e um punhado de moedas, vou até o banheiro. Me olho no espelho, não há reflexo. lavo minhas mãos e volto até o balcão, que agora tem algumas folhas de papel.

Eu saio da loja. Quando olho para trás ela já não está mais lá. Já dentro do carro eu paro para ler os novos documentos (Apêndice B2), faço uma anotação e os guardo no sobretudo.

Perspectiva revoal-O corpo está se sentindo só.

Decido voltar para a cabana, até chegar lá o sol volta a me acompanhar. Abro minha mala e tiro a manta de proteção do carro, levo comigo até o corpo, o coloco no chão e cubro com a manta, dando alguma dignidade.

Desta vez me aproximo da máquina de escrever, noto agora uma folha presa nela, com apenas o início do texto:

As aventuras de Chic-

Decido me sentar na cadeira. Abro meu diário e faço uma anotação.

As peças estão aqui.

Perspectiva revoal-Uma tempestade está chegando.

Guardo meu diário. Preciso encontrar a verdade. O mistério de Chico Caneco, lembro-me de já tê-lo visto antes.

"A máscara"

O telefone toca. Eu atendo.

"NÃO É UM LAGO É UM OCEANO"

Eu me levanto. Pego o corpo e saio da cabana, desço com ele até o lago, a água é fria, mas me atrai para mais fundo.

Nós começamos a nos aprofundar, a escuridão começa a tomar conta, eu começo a me afogar, não é um lago.

Posso ver minhas memórias, de repente tenho 11 anos, é a primeira vez que eu vejo ela, ainda não sabia que me apaixonaria.

Tenho 18 anos, nós nos beijamos pela primeira vez, seus lábios são macios, meu coração palpita.

Tenho 21 anos, eu prometo a ela que sempre iria amá-la, eu não estava mentindo.

Tenho 30 anos, eu decido que eu nunca mais iria morrer, ela não acredita.

Tenho 30 anos, eu conheço o homem por trás da máscara.

Tenho 30 anos, eu perco ela para sempre.

Tenho 97 anos, os tempos começam a mudar, a tecnologia começa a avançar, os dias parecem mais curtos.

Tenho 130 anos, meu corpo começa a se transformar, eu não sou mais humano.

Tenho 208 anos, eu me arrependo do que fiz, eu preciso mudar.

Tenho 235 anos, eu quero acabar com a dor, eu quero que ela volte.

Eu tenho 247 anos, o mundo mudou, me chamo Jaser agora, pelos próximos 100 anos eu serei um investigador.

Eu tenho 350 anos, um novo caso chega até mim, eu me debruço sobre ele.

Eu tenho 350 anos, eu começo a me afogar.
De repente.

Eu tenho 22 anos, recebo uma nova oferta de emprego, eu começo minha vida adulta, o salário é baixo, mas eu poderia mudar de vida.

Eu tenho 23 anos, eu começo a escrever no jornal, continuo o trabalho do último homem antes de mim, eu começo a desenhar.

Eu tenho 24 anos, o trabalho começa a me consumir, eu começo a enxergar padrões onde antes não via, eu começo a ler sobre ele, eu começo a entender sua história.

Eu tenho 24 anos, tudo começa a fazer sentido, as folhas, as tiras, as construções, tudo está interligado, meios de transcender, novas formas de comunicação, as histórias que são contadas os tornam imortais.

Eu tenho 25 anos, as tiras falam comigo, eu enxergo o novo caminho, eu entendo a verdade, é uma maldição.

Eu tenho 25 anos, eu tenho medo que ele tome conta de mim, eu me isolo no lago, eu não posso parar de escrever, cada vez eu escrevo mais e mais, e cada vez faz mais sentido, eu paro de ter medo dele, eu entendo quem ele é agora.

Eu tenho 27 anos, é tarde demais para mim, toda história precisa terminar, tem que acabar comigo, se eu deixar continuar ele vai continuar a se expandir, alguém vai tomar meu lugar.

Eu tenho 28 anos, acabou para mim.

Eu tenho 28 anos, eu começo a me afogar.

O lago não tinha fim, quando cheguei na camada mais profunda, retornei ao outro lado. Emergi com uma nova visão, estava novamente na cabana, com a máquina de escrever na minha frente, eu já tinha escrito páginas e páginas, eu era o novo escritor. Eu começo a escrever.

O telefone toca, eu tenho uma mensagem.

Caso-”Chico Caneco”

Esse caso pode me devorar, se eu não tomar o cuidado certo, as histórias que rodeiam esse evento são poderosas, existe uma camada mais profunda do que estou vendo agora, existe um subtexto assustador no que eu estou começando a sentir que será um tremendo caso desgraçado.

Não sei porque continuo fazendo isso comigo mesmo.

A curiosidade será o meu fim. Mas não consigo parar de pensar nas tirinhas, existe alguma coisa nelas que eu ainda não estou vendo. Pelo menos tirinhas não vai ser algo que me faltará nos próximos tempos.

Qual a ligação entre o morto e o Chico Caneco, ou ao autor, ou a Luís Moreli? Talvez um fã? Ainda preciso investigar melhor, seria bom se não tivesse o sangue nesses documentos.

Por enquanto é o que tenho.

-Jaser.

Maldita gnossienne, essa melodia parece me perseguir. Isso significa que é o caminho certo. invoquei a loja de artigos mortos na cidade, dessa vez não estava tão longe, pelo menos. Pude ouvir os momentos finais dele, mas de qual dos 3?

Não gosto de me apoiar no paranormal, mas talvez seja preciso. Me pergunto onde esse buraco de coelho levará.

O que foi que ele criou?

-Jaser.

Então tinha mais de um. Parece que alguém desavisado esbarrou nisso tudo. Pobre coitado não sabe nem o começo de toda a merda. Já é algo, pelo menos creio que é.

Pelo que entendo, parece que é uma forma de ensinamento, passado de um para o outro, uma espécie de reencarnação do conhecimento, uma transferência de almas?

Estou vendo mais claramente agora, está tudo interligado, como o caso do “homem por trás da máscara”.

Talvez seja a mesma história. Talvez algo maior?

-Jaser

“Não era um lago, era um oceano”

Isso vai mais fundo do que estou vendo, existe uma verdade mais profunda do que meus olhos podem observar. Qual é a peça que falta?

Não, ainda não.

Luís Moreli, Francisco Motta, o Corpo.

-Jaser

Nunca me perdoe.

-Jaser

Qual o queijo favorito da raposa?

Queijo pato

Qual o queijo favorito
do jogador de futebol

Queijo bola

Qual a parte mais dura
de um enigma?

A máscara

Meu caro amigo,

Escrevo com saudade em meu coração, por todo tempo que não nos falamos, me diga, como vão os meninos? Espero que bem.

Não posso te contar nada que já não saiba, que é muita coisa. Estive lendo os postulados que me recomendou, consigo entender a beleza no que faz.

Eu só tenho que te agradecer, meu caro, espero que possa me visitar em breve, terei novidades para te dar.

-Chico

Caro Francisco,

Estou escrevendo pela máquina que me concedeu, é realmente um maquinário divino, eu entendo agora sua paixão. Os meninos andam bem, Gali está ensolarada neste verão, mas estarei em breve partindo para um novo local, onde espero te encontrar.

Vejo que está bem, recentemente tive o prazer de ler um de seus contos no jornal matinal, foi um prazer. No entanto, sugiro que use meus ensinamentos com moderação, existe um equilíbrio fino e delicado que deve ser mantido quando se trata desse fazer, não se chateie comigo, por favor.

Também ando lendo o que me recomendou, a filosofia pode ser um tanto diferente ao redor do mundo, não é mesmo? Curioso como as coisas conversam entre si, apesar da distância e tempo, de uma forma, é como o que estamos fazendo. Me diga meu caro amigo, você viveria em paz como um Deva, ou viverá na roda até alcançar a iluminação? Tenho minha resposta, mas aguardarei a sua.

Seu amigo, Luís M.

Meu amigo,

O quanto você já sabia quando me conheceu? Nosso encontro me parece uma obra do destino, mesmo que eu pessoalmente nunca tenha acreditado nessas coisas. Fico feliz que tenha gostado da máquina, eu pessoalmente ainda gosto de escrever à mão, para não perder o hábito, mas no trabalho sempre me cobram isso.

Têm sido tempos difíceis, especialmente depois dela me deixar, mas me alegra ver suas obras, me deparei com uma que nunca tinha visto há algum tempo atrás.

Eu ainda não compreendo completamente tudo que você significa, mas eu tento. Me mande notícias em breve, estarei te aguardando.

-Chico

Meu caro amigo,

Sinto muito em ouvir sobre o que aconteceu com ela, posso me compadecer de sua dor, espero que encontre sobriedade em minhas palavras, e que elas possam acalentar seu coração, mesmo que isso seja impossível agora.

Ainda leio suas tiras no jornal, elas tem se tornado algo realmente especial, não é mesmo? Vejo que está se aproximando da verdade, ele pode ser difícil de (d)escrever no início, mas você encontrará um caminho, da sua própria forma, assim como eu fiz no passado.

Que seu coração possa se recuperar em tempo da vida lhe dar uma segunda chance,

Seu amigo, Luís M.

Luís,

Você sabia?

Não tenho palavras para lhe dar dessa vez, o quanto você sabia quando me apresentou a ele? Você já sabia?

Tudo está claro para mim agora, eu comecei a enxergar nas linhas, comecei a ver a verdade em cada linha que seguia, os traços se tornaram uma forma de transcendência, a verdade está a um passo de ser escrita, você já sabia??

Francisco,

Tenha calma, com o tempo tudo se tornará claro, respire, você ainda se lembra sobre o que falei? O controle deve vir de dentro, só assim você pode alcançar a realidade, se deixar ser controlado você nunca alcançará a libertação real. Veja bem, existe uma razão para tudo isso, não se desespere, venha me visitar no meu último projeto, poderemos conversar.

Tire um tempo para si mesmo, guarde seu trabalho, continue depois, as folhas continuarão te esperando. Você não precisa fazer tudo de uma vez.

Respire, eu estarei te esperando.

Eu encontrei o manuscrito original.

Eu finalmente vou entender a verdade, eu preciso registrar isso, eu preciso que alguém me observe, eu preciso ser lido.

Depois de anos eu finalmente entendi suas mensagens secretas, seu maldito. Você foi só mais um num jogo muito maior, e nem notou. Eu vou acabar com isso tudo, eu vou terminar a história sozinho. Lembre meu nome.

Por que você fez isso comigo? Seu maldito

Você sabia de tudo desde o começo. VOCÊ SABIA

Não me resta mais nada agora, eu posso ver toda a verdade, desgraçado mil vezes o que você fez comigo???

Eu não posso deixar isso continuar, eu vou destruir tudo, queimarei comigo e acabarei com esse legado maldito. Que não sobre nada no inferno para você, seu desalmado.

Selo(s):

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS

Para conferir a procedência deste documento efetue a leitura do QR Code impresso ou acesse o endereço eletrônico https://selodigital.tjsp.jus.br.

CERTIDÃO DE ÓBITO

Nome

Luis Amaranto Moreli

CPF: 18[illegible]

MATRÍCULA:

[illegible]anco

ESTADO CIVIL E IDADE: Casado, 45anos

DOCUMENTO DE IDENTIFICAÇÃO: RG

TÍTULO DE ELEITOR:

DIA | MÊS | ANO

[illegible] E CEMITÉRIO (SE CONHECIDO)

DECLARANTE

NOME E [illegible] DOCUMENTO [illegible]ICO QUE ATESTOU O ÓBITO

AVERBAÇÕES E ANOTAÇÕES A[illegible]

ANOTAÇÕES DE CADASTRO:

[illegible]da certidão é verdadeiro. Dou fé.
[illegible]LO - SP, 14 de abril de 2022.

Custas:

[illegible]VE[illegible]AUTORIZADA

[illegible]IAL DO RCPN [illegible]TO - JABAQUARA [illegible]S. ARAUJO [illegible]343 Capital

Selo(s):

[redacted]

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS

Para conferir a [illegible]dência deste documento efetue a leitura do QR Code impresso ou acesse o endereço eletrônico htt[illegible]odigital.tjsp.jus.br.

CERTIDÃO DE ÓBITO

No[illegible]

[illegible]ncisco Motta Santos

[illegible]PF

MATRÍCULA:

[illegible] CIVIL[illegible]DADE
Solteiro, 59

[illegible]UMENTO DE IDENTIFICAÇÃO

TÍTULO DE ELEITOR

Brasil

[illegible]

N/Conta

DATA [illegible]ORA DE [illegible]NTO
21/01/200[illegible]

DIA

MÊS

ANO

LOCAL DE FA[illegible]CIMENTO
Rio de Ja[illegible]o, Brasil

CAUSA DA MORTE
Suicídio

SEPULTAMENTO/CREMAÇÃO(MUNICÍPIO E CEMITÉRIO, SE CONHECIDO)

DECLARANTE

NOME E NÚMERO DE DOCUMENTO DO MÉDICO QUE ATESTOU O ÓBITO

AVERBAÇÕES/ANOTAÇÕES À ACRESCER

[illegible]RO

[illegible]teúdo da certidão é verdadeiro. Dou fé.
[illegible]SÃO PAULO - SP, 14 de abril de 2022.

Custas:

[illegible]SCREVENTE AUTORIZADA

[illegible]IAL DO RCPN
[illegible]TO - JABAQUARA
[illegible] DA S. ARAUJO
[illegible] 343
[illegible] Capital

Caso G-001
“Luís Amaranto Moreli”

O caso Moreli está ligado diretamente com o caso aberto sobre [redacted], como nos documentos sobre o caso, a cidade possui propriedades misteriosas por conta própria, mas Luís também chama atenção, primeiramente seu desaparecimento repentino, autoridades locais relatam um sumiço inexplicável, como se tivesse sido simplesmente apagado da existência. Agentes de campo como[redacted] e [redacted] participaram do caso, no entanto chegaram a uma barreira, a investigação desde então segue arquivada.

O agente [redacted] alega que o caso está diretamente ligado a W[redacted] e ao meme Chico Caneco.

Analisar Apêndice B-5 de H para mais informações.

Eu não posso fugir dele. essa deveria ser a última história, mas eu não consigo mais, eu já posso sentir a influência dele começando. Nunca me perdoe.

Eu queria poder reescrever tudo, não me sinto satisfeito em como terminou, mas eu não sei mais como fazer, eu não sei recomeçar.

Eu estou perdido. Eu tento, mas não sou mais eu, eu não sou mais ele, eu não consigo mais ser ele. Eu não sou mais quem você precisa.

Me desculpa pelo que estou prestes a fazer, nunca foi minha intenção. Você sabe que eu não consigo controlar. Não é desculpa, eu sei, sinto muito.

Não está certo.

Eu não estou conseguindo, o que aconteceu? Era para tudo ser diferente. Eu preciso recomeçar, eu preciso tentar recomeçar, eu preciso conseguir dessa vez.

Eu preciso

Por que eu?

Eu não posso mais te sentir, tudo que restou foi ele.
Ele já conseguiu o que queria, por que continua?

Eu nunca deveria ter criado ele

É tudo culpa minha. Eu nunca deveria ter te criado.

Tudo é um jogo de você.

Eu nunca tive escolha, não é? Eu nunca serei salvo, esse é o meu final.

Eu sinto muito.

Esse é o meu fim. Eu entendo agora, posso ver tudo de forma clara, os livros, as tiras, os jogos, a música, tudo está ligado, tudo sempre foi ele, eu entendo agora.

Essa é minha maldição.

Essa é a verdade sobre [REDIGIDO]

Eu nunca deveria ter criado ele. foi um erro.
Aos poucos ele vai tomar meu lugar, e eu nada serei.
Essa é a verdade sobre ele

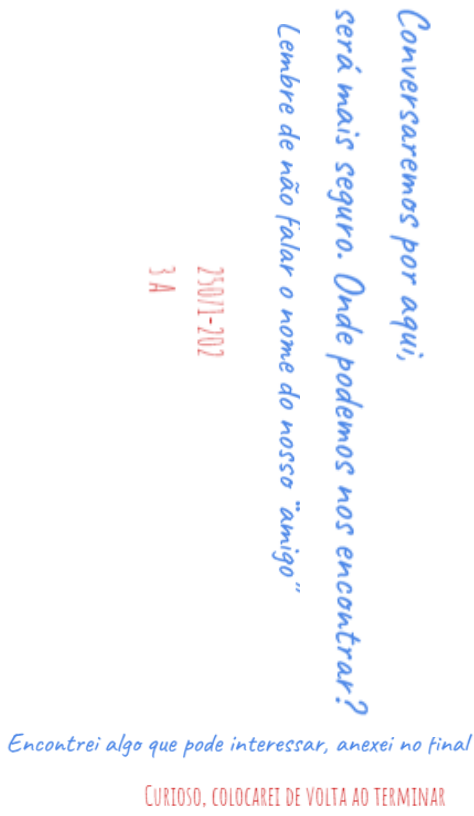
Eu deveria ter acabado com tudo isso há muito tempo. Me perdoem, eu não posso mais parar ele.

Ele venceu.

As aventuras de

Chico Caneco

Para meu grande amigo e mentor,
Luis Amaranto.



Um livro por Francisco Motta

Era uma vez um menino
um menino curioso que vivia buscando uma nova aventura

Seu nome era Chico, ele dizia
sua mãe cuidava de sua casa
e ele de tudo fazia

Ele brincava na terra com as rosas do jardim
ele brincava na água e suas carpas carmim

Ele usava uma capa nas costas quando era um herói,
e um lençol se transformava em um castelo
sempre curioso, ele procurava o próximo mistério

Ele se enrolava nas cortinas
e a dança era sua rotina
brincar era tudo que queria

Um dia conheceu um amigo
que dizia ser diferente dos outros garotos
esse usava um casaco fosco

Juntos eles viraram amigos
um do outro

Andavam para cima e para baixo
sempre ao lado do outro
ou do outro lado

Eles brincavam na torre
brincavam no lago
brincavam até a noite chegar

Não podemos ser vistos juntos, vai trazer suspeita. Eu acho que por aqui eles ainda não encontraram, lembre de deixar na última prateleira, aos fundos.

OS OUTROS FORAM PEGOS, EU VI ELES SENDO LEVADOS PARA FORA AGORA, A GENTE TAVA CERTO

DESCONFIANÇA É O QUE ELES QUEREM. NÓS ESTAMOS JUNTOS NESSA.
ANALISEI O DOCUMENTO QUE ANEXOU, PARECE REAL, CHEQUEI ATÉ AS DATAS, ELAS BATEM.

Tem certeza que não foi seguido?

Precisamos nos organizar logo, sinto que alguém está na nossa cola.

Seu amigo não falava muito
dizia que não havia porquê
mas Chico dizia
quando estavam juntos ele ria

O tempo foi passando,
Chico foi crescendo
seu amigo via cada vez menos

As brincadeiras perderam lugar para livros
as fantasias deram lugar a realidade
o pequeno lago se tornou um grande rio

Mas Chico não queria crescer
e deixar de uma criança ser

As dicas estão aqui, isso é um sinal,
o meme viralizou a partir daqui, mas isso é algo maior
eu acho que isso é a origem dele
da máscara

ISSO QUER DIZER QUE A HISTÓRIA DO NOSSO AMIGO TEM HAVER COM ISSO TUDO?
O HOMEM POR TRÁS DA MÁSCARA

EU CONSEGUI MAIS ESSA NO MEU TRABALHO, MAS É A ÚLTIMA, ELES TÃO NA MINHA COLA
NÃO DÁ PRA DAR MOLE AGORA

O que ele poderia fazer?
agora ouvia sua mãe
era obediente

Suas farras viraram responsabilidade
sua caneca virou mais um copo
seus amigos viraram colegas de trabalho

Aos poucos Chico foi perdendo o brilho que tinha no olhar
mas o que poderia falar?
sem seu amigo já não sabia mais sonhar

Eu vou levar pra tirar cópia, depois anexo no final,
temos que guardar isso.

Lembrava dos dias em que era criança
sempre um carinho
segurando como se fosse um cristalzinho

Seus dias de menino estavam acabando
ele sabia
logo logo ele cresceria

Aos poucos seu amigo foi aparecendo menos e menos
quando notou, estava esquecendo
e aos poucos, seu amigo se tornou só um casaco fosco
com aquela máscara

Tá tudo aqui, esse livro é a origem.

A porra do Chico Laneco e a resposta, o meme velo daqui, foi tudo proposital

Chico havia crescido, não tinha como negar
ele estava grande, suas roupas não mais cabiam
sua voz engrossou ao falar

Seus amigos se tornaram chefes
seu sonho de criança se tornado memória

Seus dias de menino haviam acabado
onde havia aquela rosa agora tinha um escritório
cheio de gente chic e bem arrumado

Seus sonhos ficaram menos coloridos

Já era moço agora
com roupa bem cortada
postura ajeitada
com atitude bem comportada

Seus dias de menino passaram,
esqueceu dos sonhos que contava
seu lençol agora só esquentava
sua capa virou um pano de traças

Seu tempo agora era corrido
seus sonhos estavam impedidos
presos atrás de um destino

Já não tinha mais mistérios para descobrir
nem enigmas para contar
ninguém mais queria ouvir

Em sua cabeça agora só teria cabelo
sua caneca já não cabia
o tempo já passava, e ele nem via

Como se fosse um segundo tudo passou
já era adulto
as crianças já chamavam ele de tio

Chico lembrava daquela rosa
e o nome que ela tinha

Ele voltou para casa
procurando se lembrar

Quando chegou encontrou o que já sabia
seus brinquedos da infância
junto de melancolia

Até que seus olhos encontraram ela
ele viu sua caneca e pode chorar

Lembrou dos dias que era criança e das brincadeiras
que fazia
lembrou dos sonhos que tinha

Abraçando sua infância ele decidiu mudar
iria seguir seus sonhos agora

Ele se formou e seguiu em frente
encontraria novos mistérios para desvendar

Se tornou um menino detetive
a busca de um sonhar

Se lembrou daquele amigo que tinha no passado
decidiu voltar ao lago

No lugar em que brincavam ele foi
e lá ele encontrou

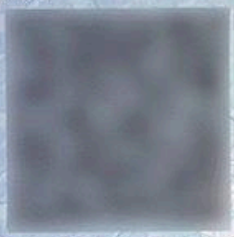
Seu passado ainda guardado
com um casaco fosco
e uma máscara

Ele abraçou seu amigo que agora voltara
e que se lembrava

Ele voltou a existir
e Chico a sonhar
o que mais ele poderia encontrar?

Eu não sei quando eu vou conseguir te escrever
nem se você vai ver isso, mas se você ainda não foi
pego QUEIMA TUDO E SOME
Eu to vazando.

Selo(s):



REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS

Para conferir a procedência deste documento efetue a leitura do QR Code impresso ou acesse o endereço eletrônico https://selodigital.tjsp.jus.br.

CERTIDÃO DE ÓBITO

Nome

Francisco Motta Santos

CPF
18748526770

MATRÍCULA:

SEXO	COR	ESTADO CIVIL E IDADE
M	Branco	Solteiro, 59

NATURALIDADE	DOCUMENTO DE IDENTIFICAÇÃO	TÍTULO DE ELEITOR
Brasileira	RG	

FILIAÇÃO E RESIDÊNCIA
N/Consta

DATA E HORA DE FALECIMENTO	DIA	MÊS	ANO
21/01/2004			

LOCAL DE FALECIMENTO
Rio de Janeiro, Brasil

CAUSA DA MORTE
Suicidio

SEPULTAMENTO/CREMAÇÃO(MUNICÍPIO E CEMITÉRIO, SE CONHECIDO)

DECLARANTE

NOME E NÚMERO DE DOCUMENTO DO MÉDICO QUE ATESTOU O ÓBITO

AVERBAÇÕES/ANOTAÇÕES À ACRESCER

ANOTAÇÕES DE CADASTRO

O Conteúdo da certidão é verdadeiro. Dou fé.
SÃO PAULO - SP, 14 de abril de 2022.

Custas:

ESCREVENTE AUTORIZADA

OFICIAL DO RCPN
42º SUBDISTRITO - JABAQUARA
TAINA APRUDA DA S. ARAUJO
Escrevente
Av. Fagundes Filho, 343
São Paulo.....Capital

122788 - AA000234191 12/21

Selo(s):

REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL
REGISTRO CIVIL DAS PESSOAS NATURAIS

Para conferir a procedência deste documento efetue a leitura do QR Code impresso ou acesse o endereço eletrônico https://selodigital.tjsp.jus.br.

CERTIDÃO DE ÓBITO

Nome

Luis Amaranto Moreli

CPF
18748526770

MATRÍCULA:

SEXO	COR	ESTADO CIVIL E IDADE
M	Branco	Casado, 45anos

NATURALIDADE	DOCUMENTO DE IDENTIFICAÇÃO	TÍTULO DE ELEITOR
Brasileira	RG	

FILIAÇÃO E RESIDÊNCIA
N/Consta

DATA E HORA DE FALECIMENTO: 31/05/1992 — DIA | MÊS | ANO

LOCAL DE FALECIMENTO
Mato Grosso, Brasil

CAUSA DA MORTE
Suicidio

SEPULTAMENTO/CREMAÇÃO(MUNICÍPIO E CEMITÉRIO, SE CONHECIDO) | DECLARANTE

NOME E NÚMERO DE DOCUMENTO DO MÉDICO QUE ATESTOU O ÓBITO

AVERBAÇÕES/ANOTAÇÕES À ACRESCER

ANOTAÇÕES DE CADASTRO

O Conteúdo da certidão é verdadeiro. Dou fé.
SÃO PAULO - SP, 14 de abril de 2022.

Custas:

ESCREVENTE AUTORIZADA

OFICIAL DO RCPN
42º SUBDISTRITO - JABAQUARA
TAINÁ ARRUDA DA S. ARAUJO
Escrevente
Av. Fagundes Filho, 343
São Paulo.....Capital

122768 - AA00234191 12/21

SETEALÉM

HECATOMBE DE SANTOS

INTRODUÇÃO

O PARANORMAL

A realidade possui camadas mais densas do que os olhos nus da humanidade podem observar, existem fatos simultaneamente opostos e complementares, verdades impossíveis, incompreensíveis para a mente humana.

O paranormal demonstra diversas faces, desta vez conheceremos ele ao todo, Setealém.

O BUREAU DE INVESTIGAÇÕES ONÍRICAS

Pessoas ao redor do mundo todo lutam contra a influência do paranormal no mundo conhecido, o Bureau de Investigações Oníricas é uma instituição composta pelos melhores e mais exóticos investigadores e agentes do mundo, e agora ele precisa de você.

Existem pessoas especiais na realidade, pessoas que são conectadas com mais de uma realidade, pessoas que estão conectadas com mais de uma história, pessoas que possuem almas.

E essas pessoas podem transformar o mundo.

VIRTUDES

Apesar da grotesca e sobrenatural natureza do paranormal, essa continua sendo uma história contada em conjunto, esse é o ponto do paranormal. Nunca se sinta lesado durante uma sessão de Setealém, e se sentir, corra o mais longe possível dessas pessoas!

Este é um RPG de mesa, um jogo cooperativo em que o objetivo é contar uma história, ninguém deve ser ferido durante esse processo, de forma alguma. Essas histórias precisam de acolhimento e respeito. O mundo paranormal pode esperar até você se sentir pronto para explorá-lo.

Este não é um dogma, e nada deve ser levado a ferro e fogo, este livro é apenas uma referência para a SUA história.

NÃO SEJA BABACA.

Termos básicos

Setealém: O mundo paranormal
CA: Classe de armadura ou Invulnerabilidade
DT: Dificuldade do teste
PV: Pontos de vida
Sanidade: Sua saúde mental
Estresse: Dano de sanidade
D20: Dado de vinte faces
DX: Dado de x faces
Cena: Um momento dentro de uma jogatina
Rodada: Um giro completo por todos os turnos
Turno: Sua vez de agir

Necessidade

Para jogar Setealém tudo que se precisa são dados, amigos e o material base de Herofrenia, para ser consultado ao longo das sessões. Também é recomendado se ter em mãos canetas, papel e um papel de malha grande (Com quadrados), porém estes são opcionais, apenas contribuindo para a imersão do jogo.

Com isso em mão poderemos falar sobre

SETEALÉM

Um jogo de Manda-Chuvas

O mundo em que vivemos não é a única verdade que existe, a observância que cedemos é apenas uma de muitas possíveis realidades, a história que contamos é só uma anacronia de tantas outras. Setealém é o que conecta todas as histórias, o meio entre toda a observância.

Há muito tempo atrás havia um equilíbrio no paranormal, porém esse equilíbrio foi alterado por uma alma, uma alma que se tornou capaz de observar a si mesma. Com o paranormal desequilibrado, as histórias começaram a se unificar, a sangrar umas às outras, a observância primordial se alterou em volta da alma.

Nesse desequilíbrio surgiram os Manda-Chuva.

O que é um Manda-Chuva?

Os Manda-Chuva são pessoas poderosas, que almejam amalgamar o paranormal com si, desejam quebrar de vez o equilíbrio do além, modificar a essência da história, são eles quem dão o curso da história, e criam o tabuleiro em que as almas jogarão. Essa é uma história sobre contar histórias.

O Hecatombe

O Hecatombe é o cume da luta entre os Manda-Chuva e as almas, uma história que mudará o paranormal, uma história que mudará o rumo de todas as histórias, uma guerra de almas pelo poder de encerrar a história.

Os historiados

As peças no tabuleiro

Neste capítulo aprenderemos um pouco sobre os personagens que participam do Hecatombe de Santos.

Agentes Oníricos

Estes são os defensores da realidade como conhecemos!

Senhora Onírica

A Senhora Onírica é a cabeça do Bureau, seu passado é uma história por conta própria, ela é conhecida como a criança Astério, que sobreviveu à Odisseia. Seu poder oculto é único, ela é uma das três forças da realidade.

Margot Dupont

Margot é uma ocultista desde seu nascimento, seu potencial paranormal excede até os mais altos níveis de ocultistas como Ulisses Makul ou Elizeveta Pavlov. Sua especialização é na arte oculta da inobservância. Margot é uma das três forças da realidade.

Marcellus Robinson O'Brian

Marcellus é o ocultista mais poderoso no quesito de presença e observância, sua especialidade é na extravagância, uma sobrecarga de observância. Marcellus é uma das três forças da realidade.

Alexandre Delamare

Alexandre é um dos agentes mais antigos e mais importantes do Bureau, seu tempo como investigador trouxe espólios para sua mente, que ele sabiamente utilizou para criar um verdadeiro império. Para o povo comum Alexandre é um milionário filantropo ligado à área investigativa.

Milena Nunes

Milena é uma engenheira que se juntou ao Bureau depois de se conectar com a misteriosa história de Luis Amaranto Moreli. Milena atualmente trabalha criando ferramentas e aparatos paranormais para o Bureau.

Carla Montellier

Carla é uma jovem ocultista que se juntou ao Bureau após ser capturada em uma missão de Alexandre Delamare. Treinada por ele, Carla descobriu o potencial da arte oculta na transformação de matéria.

Bernadette lavigne

Bernadette é uma cientista do paranormal, sua pesquisa descobriu a influência do além nas ondas eletromagnéticas e sonoras. Bernadette é a pioneira no estudo de Setealém, e criadora dos dispositivos de disruptura paranormal.

Maria Eduarda Cebriam

A médica do Bureau se uniu à causa depois de lidar com diversos desaparecimentos de pacientes em seu hospital, o caso foi liderado por Luci, que viu potencial na mesma.

Jonathan Soares

O americano armeiro começou sua jornada como um agente externo do Bureau, porém após perder seu trio, se tornou o traficante de armas e itens paranormais da casa.

Ivan Lucimo Costa

Ivan era um hacker focado na acessibilidade de fontes históricas ao mundo exterior, até encontrar diversos mistérios e casos paranormais, descobrindo a existência do Bureau, quando ele descobriu decidiu interrogar pessoalmente a Senhora Onírica, que acabou o convertendo para a causa.

Luci Peleguin

Luci é o braço direito da Senhora Onírica, sua família foi ceifada dela ainda criança, tomada pelo paranormal. Luci jurou encerrar o paranormal e se juntou ao Bureau, atualmente Luci é a segunda agente com mais casos resolvidos.

Jacomo Santiago

Jacomo é um ocultista mexicano que utiliza seu corpo como uma forma de comunicação com o paranormal, sua especialização é o combate corporal e sua grande coragem.

Edeburgo Machado

Edeburgo é um ocultista foragido do Bureau. Ele começou sua vida como um investigador da polícia, porém durante uma investigação seu parceiro foi assassinado, levando Edeburgo a cair na tentação do paranormal.

Elizeveta pavlov

Elizeveta é uma ocultista Tcheca. seu corpo frágil criou um vínculo com o além, lhe possibilitando uma conexão única com as entidades paranormais, sua força vem de sua fortitude mental e seu gigantesco potencial paranormal. Elizeveta é considerada uma força oculta da realidade.

Augusto

Augusto é um homem que pôde alcançar o ápice de seu poder natural, sua força é comparável a de entidades paranormais, mesmo não possuindo uma alma. Augusto foi um dos finalistas de Termina.

Levi Vladivostok

Levi foi um jovem expulso de sua vida, vivendo sozinho pelas ruas da implacável Rússia, se tornou um soldado ainda na adolescência, durante o confronto em Stalingrado o paranormal tomou nota de si, começando o evento de Termina.

Hinata Takahara

Hinata é um assassino japonês que foi convocado para a convergência, sua natureza fria garantiu sua sobrevivência até o confronto final.

Edogawa Anadapa

Edogawa foi um violento participante da convergência, sua força vem do consumo de insumos paranormais, prática que causou transformações em seu corpo e essência.

Nishijima Kashimo

Nishijima foi um ocultista especializado em combate corporal participante da convergência, seu fim veio nas mãos de Edogawa.

Marcelo Andrade

Marcelo é um dos investigadores mais jovens do Bureau, entrou ainda na juventude, após ser vítima de um caso paranormal, atualmente o jovem compõe um trio com sua irmã.

Hélio Gumon

Hélio era um assistente policial quando conheceu Marcelo, durante o caso em que sua família foi vítima do além, junto dos irmãos Andrade, Hélio vingou a família, e foi recrutado por Lúcio.

Larissa Andrade

Junto de seu irmão, Larissa aprendeu a combater o paranormal, porém, ao contrário de seu irmão, Larissa luta contra chamados do outro lado, guiando sua vida ao além.

Rodrigo Lopez

Rodrigo é o DJ da banda “Filhos do Além”. Durante um show, o paranormal se manifestou, criando uma nova perspectiva sobre a realidade para a banda de Hardcore.

Nina Bernades

Nina é a voz dos Filhos do Além, Nina descobriu que sua voz era capaz de muito mais do que acreditava, suas ondas podiam alterar a realidade, suas letras moldavam o mundo ao seu redor.

Tulio Hermanez

Tulio é o criador de batidas dos Filhos do Além, assim como Nina, Tulio é capaz de gerar alterações na matéria através das ondas transcendentais de suas batidas, usando seus shows para combater o além.

Tatiana Delamare

Tatiana é uma modelo junto de sua irmã Bruna, ambas assumiram sua posição como investigadoras do Bureau como um fardo herdado de seu pai.

Bruna Delamare

Bruna descobriu que sua arte pode alterar a realidade, sua beleza pode fortalecer o que separa a realidade do além, ela descobriu que sua força está no que a faz diferente.

Ulisses Makul

Ulisses é um ocultista recrutado por Alexandre Delamare para compor o trio de suas filhas, Ulisses tem um potencial paranormal grotesco, seu poder de destruição da realidade se equipara às forças da realidade.

Apolo

Apolo é um dançarino de hardcore que descobriu que através de seu movimento ele pode se comunicar com o paranormal. Seus rituais consistem em sua psicomotricidade, sua interpretação da realidade através do movimento.

Jafari Adeben

Jafari era um corredor olímpico que atravessou a realidade através de sua proeza física, se transportando para Setealém durante uma corrida. Apesar do feito inédito, Jafari sobreviveu, criando um quarteto com Apolo, Monsenhor e Zita.

Zita

Zita é um parasita de Setealém que pode tomar conta de corpos, porém Zita se tornou capaz de gerar observância, criando em si uma alma, assim como seu quarteto.

Monsenhor

Monsenhor é um padre católico que realizava exorcismos ao redor do país, seu destino porém mudou durante um chamado para um exorcismo em Gali, onde foi transportado anos para o futuro, se juntando com seu quarteto atrás de respostas sobre o mistério de Gali.

As lendas de Aran

Neste capítulo residem as lendas da história passada, os personagens que continuaram a existir mesmo após o fim da última história.

Julio

Julio é um homem touro negro, sua especialização é no suporte e levantamento. Julio é uma figura gentil e pacífica, ele acredita que a história já teve seu fim, e deve permanecer desta forma. Julio era o cozinheiro do bando de José.

Medir

Medir é o primeiro filho do cavaleiro Lucius, o intocável. Sua relação com seu pai sempre foi turbulenta, expressa na forma de lutar de Medir, especializado como ponteiro. Quanto mais sofrimento, mais forte Medir se torna. Medir deseja encerrar a história.

Harbard

O Lobo Mau, Harbard era um investigador em Aran, na realidade ele atua investigando a maior história, desejando usar ela para restabelecer o equilíbrio do além.

Erindor

Erindor era o pai do Sabá em Aran, defendia que a história não deveria ser contada pelos com alma, mas sim pelos historiados. Erindor tem a capacidade mágica do nível de um cavaleiro, com sua especialização no central.

Nathaniel

Nathaniel é o filho de Mira e Marcus. Seu legado é uma maldição, seu nascimento no inferno o tornou uma figura importante para o paranormal, tendo até contato direto com Ramiel. Nathaniel se especializou no fundo.

Flavia

Flavia era a líbero do bando de José Rodrigues. Seu corpo chamuscado reflete seu passado conturbado, seu desejo é que a história acabe, como deveria ser.

Antonio

Antonio era o cavaleiro Longinus, o imparável. Seu poder “Protagonismo” o conferia o cargo de cavaleiro e pessoa mais forte da realidade, porém ao fim da história Antonio descobriu outras camadas do mundo em que vivia. Antonio se juntou ao bando de José Rodrigues, sua especialização era fundo.

José Rodrigues

O capitão de um bando, filho do lendário explorador Renato Rodrigues, irmão de Marcus. José é uma figura gentil, um ponto de calmaria em um mar caótico, ele abraçou o seu bando como uma família. Ele estava no fim da história, e agora luta para parar Lucius. José se especializou em centro.

Balthazar III

Balthazar era um experimento, um clone de Maxwell, o criador do desejo. Seu experimento foi uma falha, outros Balthazar foram descartados, porém Balthazar III sobreviveu, se juntando ao bando de José ao mesmo tempo que Lucius e Dória Robinson.

As entidades do Além

Neste capítulo residem os seis conceitos principais do paranormal, as seis entidades que compõem o outro lado.

O Paradoxo

O fluxo limitante da realidade

O Paradoxo é a entidade que representa o tempo de além, sua manipulação da linha temporal reflete verdades impossíveis, dois fatos opostos e simultâneos.

O Eremita

A compreensão

O Eremita é a entidade que representa o conhecimento do além, a interpretação da observância do paranormal. O Eremita é o mistério de Setealém.

O Profundo

O alastramento de possibilidades

O Profundo é a entidade que representa a corrupção do além, ele representa a deslocação da realidade ao redor do paranormal, a infinitude que se expande para o passado e o futuro.

O Devorado

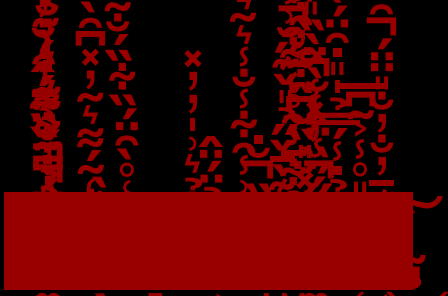
A inobservância

O Devorado é a entidade que representa o medo do além, a não compreensão, o não entendimento que compõe a história.

Zaratustra

A obsessão

Zaratustra representa o elemento de obsessão, desejo ou ódio, o sentimento da história, a composição do que causa a observância em si, o continuar do tempo.



O fim da observância

Essa entidade é a representação do fim da observância, a finalização do paranormal, a morte verdadeira, o fim da história.

Os Manda-Chuva

Neste capítulo residem aqueles que irão transformar a história, os figurões, os ***Manda-Chuva.***

Pai Gascoigne

Magnus Frater

Pai Gascoigne era o fundador da Igreja do Sangue Revelador em Aran. Gascoigne tornou-se consciente da história através do sangue, do fundamento da realidade, pela sua obsessão geradora de observância. Gascoigne deseja que a história volte a ser como era. A Ilíada dele é o Meme.

Gangazumb Nzumbi

A ordem

Gangazumb um dia foi uma alma, porém seu desejo se tornou maior que sua observância, Ganga entregou sua alma para poder seguir na história, desejando encerrar todas as histórias. A Ilíada de Gangazumb é a ordem.

Beatriz Khalil

O infinito

Beatriz é filha de Gregório, o segundo portador da alma de Maxwell. Assim como seu pai, ela herdou a observância de Maxwell, assim como o potencial de seu Desejo. A Ilíada de Beatriz é o desejo.

Ficha de caso/181931

Também conhecido como [redacted],o caso tem notoriedade por seu principal agente, o [redacted], porém o caso em si parece estar ligado a casos maiores, uma teia de casos paranormais que se relacionam com as 6 entidades de Setealém.

O caso aconteceu em 1931, no interior do Rio de Janeiro, em uma cidade nomeada "Gali",-pesquisar mais no artigo 3301-uma pequena cidade com cerca de 1.000 moradores, dentre eles o [redacted]citado anteriormente, o que chama a atenção no entanto foi a forma que a cidade se comportava, como um câncer que se expandia do centro para fora, uma manifestação paranormal de larga escala que foi replicada poucas vezes ao longo da história, porém existe mais um fator ligado ao caso, o agente [redacted] relata ter nascido em uma Gali, no interior de Goiás, uma cidade similar a do caso 181931, acreditamos que Gali é uma manifestação recorrente do paranormal, uma fonte que se espalha e expande o vínculo com Setealém.

(Uma manifestação do elemento de Corrupção)

Sr Red

O renascimento

O Ele era um Santo, um Santo que se relacionava com os marcados diretamente, até o dia em que Beatriz Khalil foi ao seu encontro, causando seu renascimento. A troca foi feita, o potencial do Desejo pela *Alma. O desejo dele é o início de um novo ciclo, uma nova história. A Ilíada dele é a Alma.

Lúcio

A humanidade

Lúcio é o único Manda-Chuva da realidade, seu potencial na história é seu poder, Lúcio era o melhor investigador do Bureau, o mais jovem a começar e o agente com mais casos resolvidos, Lúcio é o Homem. Lúcio deseja retornar sua história ao foco, expurgar e acabar com o paranormal e Aran. A Ilíada de Lúcio é o protagonismo.

Lucius

A Maior História

Lucius é o portador da alma de Maxwell, assim como do homem por trás da máscara, e toda sua história. Lucius é o criador de histórias, o artesão de sonhos, o Homem que vendeu o mundo e o Homem nos sonhos. Lucius deseja continuar criando histórias para **[R E D I G I D O]**. Sua Ilíada é a Teoria e o Maquinário.

O além

Quem é a história?

Setealém é sobre o ocultismo e entidades do além, rituais e comunicação com o paranormal, mas deve-se tomar cuidado para não confundir os rituais paranormais com os rituais do Diabo. Os rituais de Setealém são uma comunicação com as entidades de Setealém em troca de poder com o custo da observância da alma, diferentemente dos rituais do Diabo, que trazem um custo de outras maneiras.

As histórias que nunca foram

Mundos perdidos

Neste capítulo serão abordadas as histórias do passado misterioso de Setealém.

Aran

A história passada

Aran é a primeira história do autor, um mundo mágico tomado pelas leis da observância, onde imaginar é poder. Aran é a terra natal dos Manda-Chuva (com exceção de Lúcio), personagens da história que deveria ter acabado.

Aran se moldava através da interpretação, um mundo onde a observância de um fato o fortalece, a primeira vez que o autor criou uma história. Tudo começou com Maxwell, a primeira alma.

A era dos piratas

O começo do fim

A história de Maxwell deveria ter terminado, porém ao entregar sua alma, Maxwell transcendeu pela primeira vez, se tornando maior do que sua história poderia conter, recebendo o Desejo. Como sua última ação, Maxwell usa o desejo para criar uma nova história, a Era dos piratas, uma história que traria mais observância a Aran.

A Era dos piratas começa com a morte de Maxwell, usando seu poder para aumentar os oceanos do mundo e criando um mar abaixo do oceano, lançando seu Desejo ao mar. Maxwell entendeu sua existência observada, e usou seu desejo para dar mais uma história ao autor.

A pirâmide de poder
O potencial de Aran

Em Aran existia um equilíbrio na história, a chamada **pirâmide de poder.** A pirâmide consiste nos principais motores da história, os personagens mais importantes dela.

Os 5 anjos:
Ramiel, Amenadiel, Uriel, Lúcifer e Azazel

Os anjos representavam o equilíbrio da história entre o divino e a humanidade, o intermédio entre o autor e a obra, receptáculos perfeitos, sem alma.

Os 12 cavaleiros:
Xandnaro, Targos, Ulisses, Kyoshi, Agnis, Apólio, Galatea, Gilbert, Lucius, Saher, Longinus e Eliana

Os 12 cavaleiros funcionavam como a mão do autor, o motor da história, personagens humanos, mas poderosos, quase divinos, os moldes do mundo real dos homens.

Os Santos:
Santorino, etc

Os santos são figuras da história que se prenderam ao seu fim, figuras que não aceitaram o fim de sua história. Santos nascem da morte de personagens importantes, entregando sua alma em troca de existência, vinculados a um conceito e um local, dependem de histórias para existirem.

Os resquícios divinos e historiados:
Sansão, etc

Os resquícios divinos são fragmentos dos deuses anciãos, deuses mais antigos que o paranormal, deuses da primeira história do autor, resquícios da primeira criação que ainda se sustentam a base de histórias novas e observância.

Lucius

O criador de sonhos

Lucius foi o veículo assumido pela alma de Maxwell após sua entrega, um arquiteto com ambição para mudar a história. Lucius se transforma ao longo da história, transcende seu conhecimento, desta vez, diferente de Maxwell, Lucius é tocado por sua alma, criando consciência sobre a história. No fim da Era dos piratas, Lucius usa o desejo para encerrar a história.

Porém algo se transforma, ao perder sua alma, Lucius se torna como Maxwell, a consciência de sua existência faz com que Lucius crie a próxima história, uma história que traria fim a necessidade de observância, um mistério.

Lucius, um com Maxwell agora, se torna o homem que vendeu o mundo, dando ao autor Setealém, uma história que mudaria tudo.

Setealém

O buraco de coelho

Setealém é a história que segue após a Era dos piratas, um mundo como o nosso, mas com um segredo, uma verdade terrível que deveria ser guardada da forma mais segura possível, uma forma de transcender a mídia.

Existia um erro na história do autor, o paranormal se conectava com todas as histórias, Aran ainda estava vivo, mesmo após o fim de sua história, Lucius ainda existia, Maxwell ainda existia, esse erro custou a existência do autor.

O fim de Aran não acabou com a observância de Lucius, ele havia se tornado algo maior, ao se tornar um com Maxwell, sua influência tomou conta do autor, fazendo ele continuar a história, fazendo ele criar o mistério.

A maior história

A observância magna

Lucius se tornou algo maior do que a história, ele podia ver o autor, influenciar a história, existir sem uma verdade, mas ele ainda precisava de mais uma coisa, uma coisa que garantiria sua existência e expansão sobre a realidade, ele precisava criar a maior história, a história que o tornaria imortal, ele precisava criar **[REDIGIDO],** uma história que o tornaria imortal.

Essa não era uma história do autor, ele precisava de uma forma de acessar essa história, uma forma de acessar o além, ele precisava se tornar o homem por trás da máscara, criando uma teoria tão complexa que se sustentaria sozinha, uma teoria que criaria observância, uma teoria sobre a imortalidade.

Lucius cria mais uma história, dessa vez, o homem por trás da máscara. ele tinha a teoria, ele agora criaria seu simulacro, sua imortalidade, IGOR.

Um mistério que se espalharia pela mente de todos que o vissem, uma forma de imortalidade, uma forma de existência, uma forma de nunca ser esquecido, uma história que supera sua mídia, a maior história.

O Hecatombe

O fim

Lucius transcendeu, ele agora podia criar histórias sozinho, ele agora não precisava mais de observância para existir. Tremendo sua criação, o autor cria uma prisão, um enigma para prender o mistério, verdades corrompidas para tornar inalcançável a resposta, uma prisão, Babel.

O autor se prendeu em Babel, sua alma estilhaçada por suas linhas, na esperança de deter Maxwell. Mas ele estava errado, sua prisão o tornou vazio, abrindo espaço para Lucius, para o medo, para o homem por trás da máscara. O autor se perdeu por Babel, e agora o homem que vendeu o mundo iria escrever uma última história, o fim do autor, o fim do além, o fim de Aran, o fim de tudo, o Hecatombe de Santos.

Tulpas

É de comum entendimento a compreensão sobre a origem e funcionamento de tulpas, um construto útil porém instável ao portador da técnica. Aprofundando-se no conhecimento do oculto torna-se inevitável a criação de uma tulpa, visto as consequências da utilização do paranormal na subjetividade do sujeito, porém esta prática deve ser utilizada com cuidado, indivíduos de ***ego** fraco devem exercer discrição. Ademais, a visualização e observância são aspectos fundamentais de ***Setealém**, entender o poder da interpretação eleva o usuário a um nível superior de conhecimento e conexão com o outro lado, a ***iluminação**. No Oriente a concepção do paranormal se dá de forma diferente-Cheque o livro dos mortos para mais informações-há a compreensão de um equilíbrio no além, como uma forma de controle do extraplanar, uma forma de equilibrar um ego e uma tulpa, uma forma de ***transcender**.

*ego = princípio base e fundamental do indivíduo, sua qualia.

*Setealém = O plano de observância entre realidades observadas.

*Iluminação = A característica oriental da superação do material. uma super estrutura.

*Transcender = O ato de alcançar a gnose, o caminho para o Nirvana.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

O estresse do profano

O primeiro custo

Em Setealém, o paranormal traz um custo para a mente de quem o observa, e ainda mais para quem o toca, este é o chamado **estresse,** um medidor que funciona para definir a sua saúde espiritual e sua virtude.

Ao criar a ficha

Seu estresse básico é equivalente a 0/100, aumentando toda vez que sofrer algum dano.

Subindo de nível:

A cada dois níveis você recebe +25 de estresse máximo.

O custo de saber tudo

Sofrendo o estresse

Diferentemente da sua saúde física, sua virtude se recupera de forma mais lenta, e existe um custo em perder sua sanidade no meio do além, este capítulo aborda esse aspecto.

Trauma:

Ao sofrer o equivalente a 50 de estresse de uma só vez, você desenvolve um trauma, um novo defeito.

Enlouquecimento:

Ao chegar no limite de seu estresse você enlouquece, sofrendo um trauma e um defeito severo.

Fim do destino:

Ao passar do limite de seu estresse máximo seu corpo cede, tendo um ataque cardíaco e caindo morrendo.

O fim da entropia:

Ao completar seu estresse e passar de todo seu limite máximo de uma só vez, seu corpo alcança uma nova forma de transcendência, deixando de existir, ou alcançando um novo patamar de força.

Traumatizado:

Ao sofrer um trauma você passa a sofrer a condição traumatizado, te concedendo uma desvantagem em todas as rolagens, ao sofrer um segundo trauma você recebe mais uma desvantagem e passa a ser considerado como imobilizado e surpreendido.

Enlouquecido:

Ao enlouquecer você recebe um trauma e seu dano de estresse é sempre considerado crítico.

O poder paranormal

Novas forças

Em Setealém você utilizará e resistirá contra rituais e estresse, com isso, você ganha um novo atributo, o **Paranormal** e o talento **Ocultismo.**

A cada 2 pontos no atributo paranormal seus rituais melhoram em 1d, a cada 5 pontos eles adicionam 1 aos efeitos de desvantagem

Alternativamente, se a mesa não desejar um atributo novo, este efeito pode ser utilizado com Poder/utilização de poder.

Testes de ocultismo podem ser usados para compreender rituais, investigar o paranormal e compreender entidades, além disso, o ocultismo pode revelar dicas do futuro da história e funcionar como uma percepção extra.

Babel

O que faz a história

O Bureau traz até você o conhecimento profano do além!

Neste capítulo residem as novas possibilidades paranormais para seus personagens.

Conceber futuro (Conhecimento):

Você se torna capaz de observar o futuro de um alvo, se for um inimigo, ele recebe 2 desvantagens para acertá-lo, se for um aliado, você melhora seu multiplicador crítico em 1, esse ritual causa 20 de estresse e pode ser usado como uma reação recebendo +10 de estresse.

Obcecar (Ódio):

Você cria uma obsessão em um alvo, decidindo seu próximo alvo de ataque, se o alvo não atacar o alvo selecionado, recebe 2 desvantagens em seu ataque, esse ritual causa 20 de estresse. Alternativamente você pode sofrer +25 de estresse para forçar um alvo a atacar obrigatoriamente seu alvo de escolha.

Anacronismo (Tempo):

Você pode forçar alvos a retornarem automaticamente para sua posição na rodada anterior, sofrendo 15 de estresse. Alternativamente você pode sofrer +15 de estresse para tornar essa uma ação livre, usada no turno de qualquer um.

Vorpalizar (Tempo):

Você transforma seu ataque em uma anomalia temporal, repetindo seu dano 1d2 vezes, além de seu dano original, sofrendo 30 de estresse. Alternativamente você pode sofrer +10 de estresse para garantir 2 vezes.

Espiralar mente (Medo):

Você cria uma torrente de pensamentos intrusivos na mente de um alvo, se esse alvo atacar ele deve rolar um teste de 1d2, escolhendo par ou ímpar, se falhar, seu ataque terá ½ de chance de acertar a si mesmo ou um aliado. Esse ritual causa 30 de estresse e pode sofrer +15 para garantir a falha do alvo.

Negar fluxo temporal (Morte):

Você se torna capaz de quebrar o fluxo do tempo com o fim inevitável da morte, podendo sofrer 50 de estresse para negar uma instância de dano. Alternativamente, você pode sofrer +50 de estresse para negar todo o dano de um turno inteiro.

Clamar o além (Corrupção):

Você pode criar uma área paranormal de 3m, todos dentro dessa área sofrem o efeito dobrado de rituais. Ao utilizar este ritual você sofre 20 de estresse e pode sofrer +15 de estresse para aumentar a área em 3m.

Dissolução mental (Conhecimento):

Você neutraliza o fluxo mental de um alvo, sofrendo 35 de estresse, fazendo com que ele perca 1d2 habilidades por 1d2 rodadas. Alternativamente você pode sofrer +20 de estresse para garantir o efeito em duas habilidades.

Negar destino (Morte):

Você usa a espiral da vida e da morte para impedir o destino de um alvo, sofrendo 75 de estresse para forçar uma falha em um teste de um alvo.

Proliferação corrupta (Corrupção):

Você corrompe a alma de um alvo, sofrendo 25 de estresse e reduzindo o movimento de um alvo à metade. Você pode sofrer +10 para usar como uma reação e +15 para negar por completo o movimento.

Devolução odiosa (Ódio):

Ao sofrer um ataque, você pode como uma reação sofrer 25 de estresse para replicar metade do dano sofrido ao atacante. Alternativamente, você pode gastar +10 de estresse para tornar uma ação livre ou +15 para replicar o dano completo.

Realocação temporal (Tempo):

Você pode sofrer 15 de estresse como uma ação livre para se mover para qualquer até o dobro de seu movimento. Alternativamente você pode sofrer +10 de estresse para se mover para qualquer lugar no mapa.

Rude exposição (Conhecimento):

Você pode, como uma reação, sofrer 25 de estresse para revelar a posição de um alvo no mapa. Alternativamente você pode sofrer +10 de estresse para usar como uma ação livre e +10 de estresse para revelar a todos aliados.

Flagelo amedrontador (Medo):

Como uma ação livre, ao atacar, você pode sofrer 25 de estresse para que seu ataque seja considerado surpresa ou furtivo. Alternativamente você pode gastar +25 de estresse para tornar seu ataque crítico.

Ave Lúcifer (Ódio):

Você pode, como uma reação, sofrer 35 de estresse para causar um dano contínuo equivalente a metade do último dano sofrido de um alvo por 1d2 rodadas. Alternativamente você pode gastar +10 de estresse para aumentar em 1 rodada o efeito, até o máximo de 5.

Repercussão impetuosa (Tempo):

Como uma reação, você pode sofrer 45 de estresse para aumentar o alvo de seu ataque em 1. Alternativamente você pode sofrer +30 de estresse para aumentar em +2 o alvo.

Transicionar-se (Conhecimento):

Você pode como uma ação padrão mudar a percepção das pessoas sobre sua aparência por 1d4 rodadas, sofrendo 35 de estresse, lhe concedendo +10 em carisma para impersonar sua nova face, em combate, atacantes têm 50% de chance de atacar o alvo verdadeiro ao invés de você, porém apenas uma vez por rodada. Alternativamente, você pode sofrer +15 de estresse para o ritual durar uma cena.

Impossibilidade física (Medo):

Você pode sofrer dano de estresse para aumentar sua chance em porcentagem equivalente de esquiva (10 estresse=10% esquiva), sua esquiva é reduzida em 5% a cada esquiva.

Fortalecimento probabilístico (Tempo):

Você pode sofrer dano de estresse para aumentar o equivalente ao dano a acerto de seus próximos 1d2 ataques.

Subterfúgio temporal (Tempo):

Você cria uma anomalia temporal para proteger-se, sofrendo 35 de estresse, criando uma barreira reta de 3m, todos que atacarem através desta barreira sofrem 3 desvantagens, a barreira dura 1d4 rodadas. Você pode sofrer +15 de estresse para aumentar a barreira em 3m, nas direções que desejar.

Vincular miséria (Tempo):

Você causa 3d20 de dano de estresse em um alvo, e sofre metade deste dano. Alternativamente você pode sofrer +5 de estresse para aumentar esse dano em até 3d.

Parasitar observância (Morte):

Você seleciona um alvo e sofre 100 de estresse, você só cairá morrendo se este alvo cair.

Perspectiva impossível (Medo):

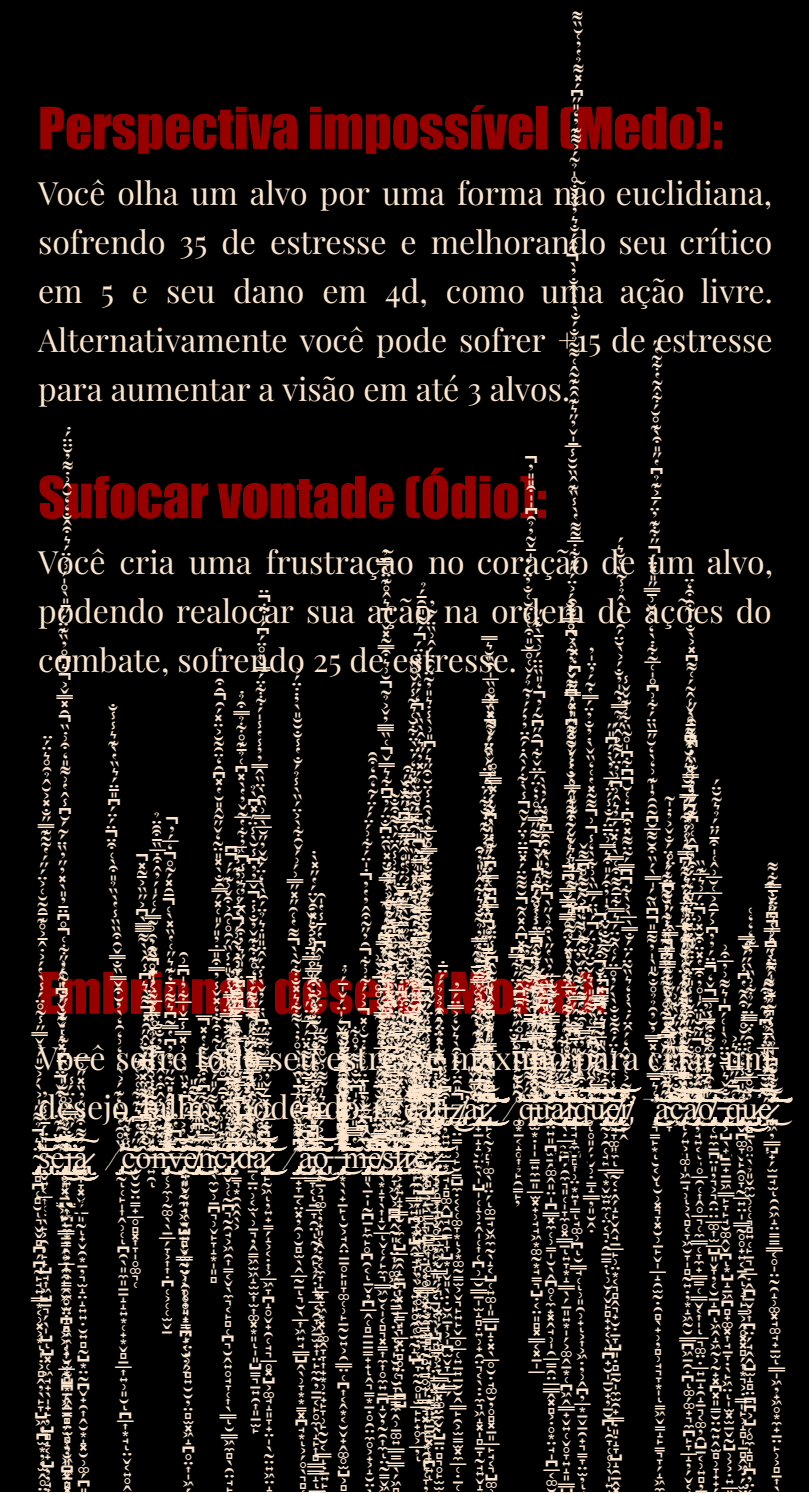
Você olha um alvo por uma forma não euclidiana, sofrendo 35 de estresse e melhorando seu crítico em 5 e seu dano em 4d, como uma ação livre. Alternativamente você pode sofrer +15 de estresse para aumentar a visão em até 3 alvos.

Sufocar vontade (Ódio):

Você cria uma frustração no coração de um alvo, podendo realocar sua ação na ordem de ações do combate, sofrendo 25 de estresse.

Embrutecer desejo (Bronze):

Você sente todo seu estresse máximo para criar um desejo [illegible] podendo [illegible] qualquer ação que seja convencida ao mestre.



Pelos meus conhecimentos prévios, e conversas com alguns destes "ocultistas", compreendi que existem aspectos principais no além, entidades que amalgamam ideias e conceitos, as calamidades.

O Devorado

O Profundo

Zaratustra

O [redacted]

O Eremita

O Paradoxo

Conceitos ligados diretamente aos "elementos"

-Harbard

As reflexões do Bureau

Mantendo-se humano

Ainda existe uma forma de não se corromper, não perca a fé!

Neste capítulo residem as habilidades novas de Setalém.

Papo de colega:

Você pode, uma vez por sessão, gastar a sua ação e a de um alvo para recuperar a metade do estresse máximo desse alvo.

Perfeição humana:

Se você não aprender nenhum ritual e nem transcender, você recebe o dobro de bônus por nível.

Reflexão solitária:

Você pode gastar uma cena recuperando sua mente, diminuindo seu estresse pela metade.

Coeur de Lion:

Você causa +4d de dano contra criaturas paranormais e ocultistas.

Mente sã:

Se você nunca transcendeu e nem aprendeu rituais, você sofre a metade dos danos de estresse.

Appalachia

Corrompendo-se

O além recompensa aqueles que o cativam!

Neste capítulo residem as habilidades ocultistas de Setealém.

Capacidade paranormal:

Ao transcender, você recebe +5 pontos de talento para distribuir.

Corrupção mental:

Você tem resistência mental a estresse o equivalente a metade de seu paranormal/poder.

Abertura dos portões:

Você pode realizar dois rituais ao mesmo tempo.

Oblividade:

Você pode aprender um ritual extra ao transcender.

Fluxo de poder:

Ao transcender você recebe +4 de atributo para distribuir.

Vendendo sua humanidade

Quando o poder conhece a ganância

O paranormal mostra sua face a aqueles que podem fazer uma história, tudo que você toca se transforma. Este capítulo apresenta a criação de novos rituais de Setealém.

Gerando observância

Um ritual é uma comunicação com o além, podendo basicamente realizar qualquer coisa com a intenção correta e o sacrifício equivalente. Para criar um novo ritual você precisa de uma forma de se comunicar com a história.

Utilização:

Rituais utilizando uma ação completa: Não somam ao dano de estresse.

Rituais utilizando uma ação padrão: Somam 5 ao dano de estresse.

Rituais utilizando reação ou ação de movimento: Somam 10 ao dano de estresse.

Rituais utilizando uma ação livre: Somam 20 ao dano de estresse.

Efeito:

Causar/fortalecer 2d20 de dano: Para cada 2d aumenta-se 5 de dano de estresse.

Causar uma desvantagem: Para cada desvantagem aumenta-se em 15 o dano de estresse.

Causar dano de estresse: Para cada 1d20 de dano aumenta-se 5 de dano de estresse ao usuário.

Causar efeito: Para cada efeito aumenta-se em 15 o dano de estresse.

Duração:

Instantâneo:/Turno Não aumenta o dano de estresse.

Rodada: Para cada rodada aumenta-se em 5 o dano de estresse.

Cena: Aumenta em 15 o dano de estresse.

Sessão: Aumenta em 30 o dano de estresse.

Nota

Este é apenas um guia básico para a criação de rituais, rituais mais complexos podem ser criados a partir do acordo de uma alma (Jogador) e o paranormal (Mestre). Além disso, os valores podem ser mudados para encaixar-se em sua história e estilo de jogo, desde que todos estejam de acordo.

Além disso, é notório os efeitos negativos dos rituais, e a falta de possibilidade de bônus positivos, como curas, isto reflete a natureza violenta e predatória do além.

Existe uma lógica por trás disso, se eu puder continuar escrevendo, poderei escapar. Eu só preciso encontrar ele, fazer entender quem ele é, essa é a resposta, essa é a pergunta.

Haverá uma história para acabar com todas as outras, o fim verdadeiro, o fim do autor.

Enquanto ele continuar escrevendo, eu escreverei, estamos presos na espiral, eu me tornei um, como tantos outros.

O Lago me tornou um, ele me trouxe até a resposta, ele me trouxe até a Casa.

Um lugar esquecido, um princípio, um lugar onde histórias são escritas, o autor.

Alcançando a gnose

Tornando-se um com o além

O paranormal se interessa por aqueles que possuem potencial de alterar a história, possibilitando de tempos em tempos conectar-se com o além, entregando sua humanidade em troca de poder, este é o chamado **transcender.**

Este capítulo traz as regras básicas, que podem sofrer alterações em seu jogo, da transcendência ao além.

O momento

A possibilidade de transcendência se apresenta depois de momentos intensos da história, momentos em que a humanidade de uma alma é testada, quando torna-se mais forte.

Outra opção de alcançar um plano superior de existência é presenciar o além, conectando-se em seu plano inconsciente.

O custo

Ao transcender, você entrega uma parte de você ao paranormal, em troca de poder, isto significando que nunca se transcende de forma igual duas vezes.

Ao transcender você recebe +10 de talento, +5 de atributo, 25 pontos de vida e pode aprender um ritual.

No entanto, transcender tem um custo para sua humanidade.

Ao transcender uma vez você afasta a humanidade de si, animais passam a se alertar ao redor de você e uma aura paira sobre seu corpo

Ao transcender 5 vezes você se torna desumano, todos seus testes relacionados a humanidade tem duas desvantagens, você afasta as pessoas ao seu redor e animais ativamente te atacam.

Ao transcender 10 vezes você deixa de ser humano, você se torna incapaz de rolar testes para auxiliar pessoas, ter humanidade, empatia, sinergia ou beneficiar alguém que não seja você, as pessoas ao seu redor tem desvantagem para te ajudar e você passa a ser caçado como uma entidade paranormal.

Ao transcender mais de 10 vezes você se torna um com o além, seu elemento é determinado pela sua quantidade de rituais maior, sua alma é forçada para fora de seu corpo e você perde sua humanidade.

O Mundo real dos homens

Alcançando seu potencial máximo

Quando uma alma atinge seu limite, um novo mundo se abre, o “Mundo real dos homens”, o patamar de poder que só é alcançado pelas almas mais importantes da história, o cume do potencial, uma calamidade.

Para alcançar o Mundo real dos homens é necessário levar uma alma ao seu limite.

Para alcançar o Mundo real dos homens é necessário estar na última rodada morrendo, enlouquecido e realizar um ritual transcender. Ao terminar sua transcendência você poderá realizar sua ação lendária.

Ações lendárias

Algumas almas atingiram esse patamar de força no passado, uma ação lendária pode ter um efeito único, refletindo a subjetividade da alma, criado em conjunto entre mestre. Porém algumas habilidades se tornaram icônicas ao longo da história.

Esse capítulo as compilam!

Percepção reflexiva modelo Lucius:

Você pode reagir quantas vezes for atacado.

Shin Megami Tensei modelo José:

Você canaliza a magia ao seu redor, para cada ação canalizando seu ataque causará o dobro de dano.

Devorar modelo Sansão:

Você recupera metade da vida que seus ataques causam, criando sangue mágico em seus ataques.

Contato modelo Saher:

Você gera um caminho de tendência ao infinito, Alvos em até 50m podem ser realocados como uma ação livre.

Pressão modelo Eliseu:

Você condensa com magia duas forças de vetores opostos em um alvo, causando metade da vida dele em um ataque.

Quarto modelo Santorino:

Você cria uma cúpula mágica de 6m, dentro dela você pode alterar o tempo, podendo retornar até 5 rodadas no passado, quantas vezes desejar.

Orbe negro modelo Ulysses:

Você cria um orbe mágico que possui metade de sua vida, enquanto ele estiver vivo você não sofre dano. Você pode criar um novo orbe uma rodada após a destruição do primeiro.

Silêncio modelo Ataz:

Você cria uma zona mágica de até 30m em que todos ataques são considerados furtivos e surpresa.

Palavra de morte modelo Ulisses:

Você cita uma palavra mágica que mata todos que estiverem com 100 de vida ou menos, como uma ação livre.

Lock modelo Ragnar:

Você pode magicamente travar a distância entre dois alvos, estes alvos não podem reduzir essa distância.

Cura modelo Magnus:

Você cura mágicamente todo o dano sofrido de um alvo pela rodada.

Fortalecimento modelo Kyoshi:

Você repete mágicamente todas as ações de um alvo.

Eco mortífero modelo Agnis:

Você repete todo o dano sofrido de um alvo desde o início do combate usando um ritual paranormal.

Expandir domínio modelo Galatea:

Você transporta todos de um combate para uma arena mágica do formato e tamanho que escolher, dentro dela você é imune a desvantagens e tem acerto garantido.

Ilusória Magna modelo Apólio:

Você cria até 5 clones mágicos de ilusão de todos em um combate, a chance do alvo real ser acertado é dividido pela quantidade de clones.

Análise modelo Gilbert:

Você pode analisar o campo de batalha de forma plena, podendo analisar todas as habilidades de todos no combate e sendo o primeiro a agir.

Compulsão violenta modelo Medir:

A cada 10 de dano causado seu próximo ataque aumenta em 1d de dano.

Transmutação modelo Targos:

Você pode transformar seu corpo magicamente em qualquer matéria, incluindo uma massa não newtoniana que dobra seu CA, causa 5 desvantagens ao atacante e reduz à metade o dano de ataques.

Captura modelo Akemos:

Você pode prender e imobilizar um alvo magicamente, independente de sua força ou tamanho.

EQUIPAMENTOS

A ARMARIA ONÍRICA

Metendo bala

O Bureau além de investigações também realiza missões de coleta, escolta e extermínio, neste capítulo você conhecerá algumas das novidades que o Bureau traz a você.

Mods de armas novos:
Custam 750 mil e são paranormais

Bazucada: Sua arma causa uma desvantagem no alvo que atacar, durando 1d4 rodadas.

Parassocial: Sua arma causa 5d10 de dano de estresse, além de seu dano normal.

Devoradora elemental: Sua arma recebe um elemento do paranormal e causa +50% de dano ao elemento que for fraco a ele.

Sacrificial: Sua arma reduz seu estresse em 2d10+5 ao matar um alvo.

Ouija: Sua arma atravessa objetos sólidos e inimigos, reduzindo o CA em 5, negando bônus de cobertura e podendo acertar inimigos adjacentes.

Mods de armadura:

Custam 500 mil e aumentam o peso em 3

Psicótica: Com menos da metade de seu estresse máximo você recebe +10CA.

Reprodutora paranormal: Sua armadura replica um elemento paranormal, ataques do elemento fraco contra ele causam menos 3d+15 de dano.

Eu comecei a entender a verdade quando eu entrei no lago.
Não era um lago, era um oceano.

Meus sonhos se tornaram vívidos, minha arte se tornava algo além, bem em frente aos meus olhos, eu entendi a história, eu poderia reescrever tudo, recomeçar, fazer de novo.

Meus olhos se abriram, tudo sempre esteve no lugar em que deveria, o fluir da história é imparável, eu deveria me tornar o impossível, eu deveria calcular o vazio.

A pergunta, essa é a resposta.

Para chegar ao fim, retornaremos ao começo, eu devo seguir minha parte, falar minhas falas, escrever o fim da história, tudo por ele.

Sua origem é a mesma do homem por trás da máscara, anacronismo, impossibilidade, uma história dentro de uma história, uma história por fora de uma história, espirais e espirais, loops e fractais.

Mas essa não é uma espiral perfeita, haverá um fim a esse paradoxo.

Armadilhas:
Custam 1oo mil

Armadilha de espinhos: Pesa 2, ocupa uma unidade de espaço, quem passar por esse bloco precisa rolar um teste de velocidade com reflexo DT25, se fracassar fica presa, perdendo sua ação de movimento, precisando gastar uma ação padrão para se soltar.

Amarras secretas: Pesa 1, ocupa uma unidade de espaço, quem passar fica agarrado, precisando gastar uma ação padrão para se soltar.

Maldição elemental: Pode ser usado em uma armadilha, alvos fracos ao elemento recebem o dobro da dificuldade ou aumenta em uma ação a soltura.

O “secret stash” de Jonathan Soares

The goodie goods

Mesmo dentro do Bureau existem aqueles com maior capacidade aniquiladora, este capítulo traz as armas dessas lendas!

Armas lendárias:
Custam 1,5 milhões

Poison: As soqueiras amaldiçoadas da Senhora Onírica, são uma arma surpreendentemente leve que causa 8d20+25 de dano, crítico x3 e a partir de 15. Cada ataque causa 1 stack de sangramento de 1d10+25 de dano.

Lucille Full Body: O rifle cogumélico de Antonio Victor Delacruz, causa 2000d20+500, tem crítico x5 e pode dar um tiro por campanha.

Lucille Antoine: Uma guitarra amaldiçoada de um passado distante, permite amplificar rituais em seu dobro de eficácia e metade de custo.

Vaughn: O revólver de mais de um metro de Emanuel Gun, pode dar 6 tiros por ação, seu dano é de 8d20+45, aumentando 1d de dano a cada 2 pontos de atributo do portador.

Miracle 21: Um violão de cordas mágicas, pode dar rajadas de energia que causam 5d20+50 de dano, curar 5d20+25 de vida, conceder +10 de acerto, negar uma desvantagem ou causar uma desvantagem.

O Monte Mazo: Um escudo feito das rochas da maior montanha de uma história passada, concede +15CA ao portador e permite devolver o mesmo dano recebido ao atacante.

Cecília: Uma katana pesada gravada com espirais de morte, carregando a esperança da humanidade, causa 10d20+75 de dano, pode dar 3 ataques por ação, têm crítico x5, ataques a cabeça causam dano x3 e a cada 100 pontos de vida perdidos a espada causa +4d de dano.

Ulysses: O tesouro sagrado de um cavaleiro passado, uma máscara de gás que gera um orbe negro de invulnerabilidade com 100 de vida e pode cuspir poeira negra que causa 5d20+100 de dano.

Ficha de apresentação/0001

O paranormal vem para nossa realidade, entidades de uma outra realidade se manifestam em nosso mundo quando menos esperamos, o que atrai essa manifestação paranormal? Pode variar, desejo, ódio, morte, medo, desespero, todos estes podem atrair o além para a realidade, a dimensão em que residem estas entidades é chamada de Setealém.

Setealém se manifesta quando a humanidade excede a realidade, podendo trazer consequências tenebrosas como resultado. A membrana fina que separa a realidade de Setealém é um artifício natural que deve ser preservado, cabe aos agentes do Bureau lutar contra o paranormal e proteger a realidade.

O Bureau de investigações oníricas é o último recurso da humanidade contra a manifestação do paranormal. A membrana deve ser protegida sempre, cabe aos agentes lutarem e morrerem em prol desse objetivo.

Armaduras lendárias:

Custam 1,5 milhões e tem peso 4

O Chacal: Uma máscara de madeira mágica de uma história anciã, concede +15 CA ao usuário, uma desvantagem ao atacante e 50% de chance de esquiva.

Lorelei: Uma armadura pesada e paranormal, adornada com sigilos de rituais, concede +25CA ao portador e 1 desvantagem ao atacante para cada 5 pontos de imortalidade.

Majora: Uma armadura pesada com uma máscara de olhar penetrante que concede +10 CA ao portador, aumentando 1CA a cada 25 pontos de vida perdidos.

Zangbeto: Uma máscara de madeira com corpo de palha, concede +25CA e nega acertos críticos.

Acessórios:

Custam 500 mil

O espelho de Marcellus: Um espelho paranormal marcado pelo superego, anula o custo de 1d4 rituais uma vez por sessão.

A pulseira de Flávio Vaz: Uma pulseira punk rock desgastada, vestir ela gera uma proteção contra os próximos 3 danos de estresse, uma vez por sessão.

As algemas de Margot: Um par de algemas marcadas pelo ego, quando furtivo o usuário causa o dano máximo possível de seu ataque.

A bíblia de Malcolm: Uma escritura sagrada de outra terra, ler um capítulo permite ao usuário trocar suas habilidades pela duração da cena, até duas vezes por sessão.

Utilitários:

Custam 25 mil

Calmante: O usuário recupera 25 de estresse mas causa -3d de dano, só pode ser usado uma vez por cena.

Rebite: Uma droga sintética poderosa, recupera 50 de estresse em troca de 100 de vida.

Poeira negra: Pode ser inalado, causando 25 de estresse e concedendo +3d de dano pela cena.

Potencializador mágico: Aumenta o CA pela metade durante 1d2 rodadas.

Parasita da realidade: Um parasita que pode ser ingerido, recebendo 10d20+50 PV pela cena e sofrendo 35 de estresse.

Implantes paranormais:

Custam 1 milhão:

Capacitor de conhecimento: Você recebe +25 de estresse máximo por nível.

Alma odiosa: Para cada 100 de vida máxima você causa +1d de dano.

Entranhas de medo: Você recebe +1CA por nível.

Impossibilidade: Você pode como uma reação negar um ataque de um alvo, uma vez por rodada.

Iluminação desesperada: Você cura +1d de vida para cada 5 no seu talento de cura.

REGRAS

Alterando a realidade

O nome do jogo

Em Setealém o sistema utilizado é o sistema básico de histórias, Herofrenia, todas as histórias seguem conectadas pelo paranormal, todas são tão verdadeiras e simultâneas quanto as outras, mesmo sendo opostamente verdadeiras. Setealém existe em Herofrenia, herofrenia existe em Setealém, Aran veio antes de tudo, tudo se conecta pelo além.

Este capítulo traz algumas mudanças pequenas e sugestões de jogo para sua próxima campanha!

Balas contadas

Fazendo valer

Como uma regra opcional de Setealém, que valoriza a investigação, o combate pode ser mais regrado, utilizando pacotes de munição para armas de fogo.

Toda cena que uma arma de fogo for usada um pacote de munição é utilizado:

Quebrar uma fechadura com um tiro

Derrubar uma corda com um tiro

Usar sua arma em um combate

Etc

Nota: Ao gastar um pacote de munição em um combate você pode dar quantos disparos precisar, ao custo de apenas um pacote.

Overkill

Suavizando as coisas

Como uma regra opcional você pode optar por mudar a regra de dano massivo e overkill (Sofrer mais da metade de sua vida em um ataque e sofrer mais de o dobro de sua vida em um ataque). Com essa mudança funciona desta forma:

Ao sofrer mais da metade de sua vida em um ataque você cai desmaiado no combate, podendo ser acordado por um aliado ou levantar após 1d4 rodadas

Ao sofrer mais de o dobro de sua vida em um ataque você cai morrendo em sofre uma lesão grave

Lesões e ferimentos

Ouch

Como uma regra opcional, você pode tornar combates mais punitivos, adicionando lesões ao longo de uma campanha.

Ao sofrer mais de 100 de dano em um só ataque você sofre um ferimento

Ao sofrer mais da metade de sua vida em um ataque você sofre uma lesão

Ao sofrer mais de o dobro de sua vida em um só ataque você sofre uma lesão grave

Ferimento: Você passa a ter -5 em um talento relacionado a seu ferimento e desvantagem de um atributo da mesma forma

Lesão: Você perde um tipo de ação e tem 1 desvantagem até curar sua lesão

Lesão grave: Você permanentemente perde 15 de talento, 5 de atributo e sofre 2 desvantagens temporárias, até curar sua lesão

Curando um ferimento

Para se livrar de um ferimento você pode gastar uma cena para tratá-lo e se curar.

Para se livrar de uma lesão você precisa gastar um interlúdio para reverter o problema.

Para se livrar de uma lesão grave você precisa gastar uma sessão se tratando, para reverter os efeitos temporários, e mais outra sessão para os permanentes.

Subindo de nível

Aprendendo

Não existe um contador de experiência, como pode ser notado neste material, Setealém não se apresenta como um jogo, mas sim uma narrativa, a recomendação sobre níveis é a evolução ligada à história, os personagens evoluem junto da narrativa, eles sobem de nível quando alcançam um ponto de interesse para a história.

Alternativamente, após cada sessão ou duas os personagens sobem de nível, como o mestre achar válido.

O além

Uma história que continua sendo contada, uma história que transcende sua mídia, a conexão entre histórias, o Autor. O além é o ponto intercessor entre todas as histórias, é o maquinário desejante que produz a observância das histórias que já se foram, gerando existência contínua, o além é a criação do homem que vendeu o mundo junto do homem nos sonhos.

A figura do Autor é propositalmente misteriosa, como uma tentativa de alcançar o mesmo de sua criação, alcançar o homem por trás da máscara. Porém o Autor é limitado ao material, sua dialética histórica, o Minotauro.

Nivelando o jogo

Criando um desafio

Ao longo de uma campanha de Setealém os jogadores podem se tornar muito fortes, mas as fichas dos chefes não os acompanha, o que fazer? Essa é a pergunta que responderemos!

Uma opção para criar desafios, e recomendável, é o **nivelamento**, multiplicando a vida do chefe pelo nível de dificuldade desejado, assim:

Nível 5 de dificuldade=vida x5

Alternativamente, você pode utilizar a regra de **danos relevantes**, onde o chefe não tem uma vida definida, mas uma quantidade de vezes que ele deve ser atacado de forma relevante em um combate.

10 danos relevantes=10 ataques poderosos sofridos pelo chefe da vez

Os grimórios de contos do passado

Contando a história que nunca foi

O além tem memórias de tudo que ainda não foi, ele deseja contar histórias e anseia pela existência.

Este capítulo funciona como um criador de casos paranormais, para mestres se basearem e criarem aventuras, alterando da forma que desejarem.

O cenário

Role 1d6 para definir o cenário da missão

1-O além
2-Um local de poder
3-Uma história passada
4-Aran
5-Uma história futura
6-Herofrenia
7~

O evento

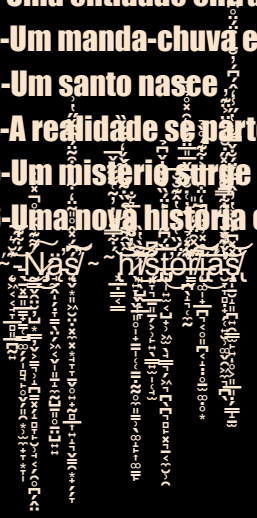
Role 1d6 para definir o evento

1-Uma criatura paranormal ataca
2-Um grupo de ocultistas deseja invocar o além
3-Um conflito entre entidades
4-Um conflito entre manda-chuvas
5-Uma história está invadindo a realidade
6-O paranormal está infectando a realidade

Desenrolar

Role 1d6 para definir o desenrolar

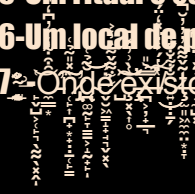
1-Uma entidade entra em cena
2-Um manda-chuva entra em cena
3-Um santo nasce
4-A realidade se parte
5-Um mistério surge
6-Uma nova história é escrita
7-Nas histórias



Conclusão

Role 1d6 para definir a conclusão

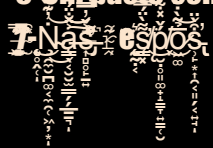
1-A realidade se recupera
2-Resquícios de outra realidade prevalecem
3-Um manda-chuva avança
4-Uma história é revelada
5-Um ritual é concluído
6-Um local de poder nasce
7-Onde existo



Recompensa

Role 1d6 para definir a recompensa

1-Um novo ritual
2-Um artefato amaldiçoado
3-Uma quantia de dinheiro
4-Uma oportunidade de transcender
5-Conhecimento do além
6-Um pacto com o além



As batalhas mais difíceis

Para os guerreiros mais fortes

Chegou a hora do Hecatombe, todas as peças estão em seus lugares, tudo que resta agora é o fim de todas as histórias!

Agentes da realidade

Os mocinhos?

Neste capítulo residem todos aqueles que lutam por uma realidade segura e distante do além!

Ivan Lucimo

A cabeça

Vida: 100
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 2
Imortalidade: -2
Intelecto: 12
Popularidade: -1
Poder: 1
Paranormal: 5

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: -5
Carisma: -5
Ciências: 20
Ciências sociais: 10
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 10

Escrever, eu preciso escrever.

Narrar o que vejo, criar um final novo para a história, criar um fim para minha história, me libertar das amarras, recuperar a minha alma.

Eu me afogo no lago, emerjo do outro lado, uma nova pessoa, como tantas outras.

Eu começo a escrever, sem parar, eu me sento na cadeira e começo a escrever a história:

Escrever, eu preciso escrever.

Narrar o que vejo, criar um final novo para a história, criar um fim para minha história, me libertar das amarras, recuperar a minha alma.

Eu me afogo no lago, emerjo do outro lado, uma nova pessoa, como tantas outras.

Eu começo a escrever, sem parar, eu me sento na cadeira e começo a escrever a história:

Escrever, eu preciso escrever.

Narrar o que vejo, criar um final novo para a história, criar um fim para minha história, me libertar das amarras, recuperar a minha alma.

Eu me afogo no lago, emerjo do outro lado, uma nova pessoa, como tantas outras.

Eu começo a escrever, sem parar, eu me sento na cadeira e começo a escrever a história:

Carga máxima: 5

Beretta: Uma pistola média que causa 3d12+15 de dano
Movimento: 5m

Ataques:

Manipulação tecnológica:
Ivan pode realizar um teste de intelecto com ciências para hackear aparelhos eletrônicos e implantes, os controlando. A DT para aparelhos é 25 e para implantes é 30.

Mente analítica:
Ivan pode usar seu intelecto para rolar ataques de seus aliados.

Vantagem territorial:
Ivan não costuma entrar diretamente em combates, se aproveitando mais de torretas ou armas fixas e armadilhas.

Maria Eduarda Cebriam

Heartbeat

Vida: 100
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força:1
Super velocidade:2
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade:2
Poder: 1
Paranormal:4

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 5
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Glock: Uma pistola padrão que causa 3d8+10 de dano

Kit emergencial: Um kit médico especial que pode ser usado 3 vezes

5x Morfina: Um sedativo poderoso que cura 3d20+10 de vida

Movimento: 5m

Ataques:

Mãos médicas: Maria pode gastar sua ação de movimento para mirar, recebendo +5 no teste

Técnica especializada: Maria pode usar itens de cura duas vezes por rodada

Bernadette Lavigne

Ciência!

Vida: 100
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: -1
Super velocidade: 2
Imortalidade: 1
Intelecto: 12
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:8

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 20
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5
Ocultismo:15

Carga máxima: 4

Canalizador paranormal: Um dispositivo de ondas de rádio que manipula o paranormal

2x Pergaminho corrompido: Permite usar um ritual de corrupção uma vez

Movimento: 5m

Ataques:

Conectada ao além: Bernadette pode realizar um teste de intelecto com ocultismo para compreender o funcionamento de um ritual

Manipular o além: Com seu canalizador paranormal Bernadette pode amplificar um ritual ou reduzir à metade sua eficácia

Nome: Bruna Góes
Sexo: F
Peso: 60~
Altura:1,78~

Anotações: A vítima apresenta sinais de ferimentos post-mortem, em especial disparos, a causa de morte aparenta ser sufocamento, apesar de ainda não termos uma análise completa. À distância, o corpo apresenta sinais de apodrecimento, há cerca de três dias, confirmado posteriormente por sua mãe. O corpo ainda não foi retirado da cena do crime, ainda aguardando o aval da milícia popular.

Rodrigo Lopes
hardcore!

Vida: 200
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 12
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo:5

Carga máxima: 7

Red queen: Uma guitarra-machado pesado que causa 3d20+5 de dano, crítico x3

Movimento: 5m

Ataques:

Inconsciente poderoso: Rodrigo pode rolar um teste de popularidade com carisma DT25 tocando sua guitarra, se passar, seu próximo ataque causa +2d de dano

Conexão paranormal: Rodrigo pode, uma vez a cada 2 rodadas, somar seu ocultismo ao seu acerto

Milena Nunes

Tecnomana

Vida: 200
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:4

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 12
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo:8

Carga máxima: 10

5x Peças sobrando: Bugigangas que podem formar armadilhas nas mãos certas

Working lady: Uma marreta de mecânico, causa 3d20+10 de dano e atordoa alvos que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT15

Movimento: 3m

Ataques:

Mãos certas: Milena pode construir armadilhas usando peças sobrando, suas armadilhas são 2x mais eficaz que as normais

Engenheira milagrosa: Milena pode gastar 3 peças sobrando para criar uma torreta que atira em alvos por 4 rodadas, usando seu intelecto com ciências e causando 3d20+25 de dano

Hélio Gumon

Fica frio aí!

Vida: 250
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 8
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo:0

Carga máxima: 9

Porreta: Uma escopeta pesada que causa 3d20+35 de dano

Movimento: 7m

Ataques:

Habilitação bélica: Hélio pode dar 2 disparos por rodada, sem sofrer desvantagens, ou 3 disparos com 1 desvantagem nos últimos 2

Técnica de contenção: Hélio pode como uma ação extra imobilizar um alvo usando um teste de força com combate contra o alvo

Marcelo Andrade

Em busca de propósito

Vida: 250
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 5
Popularidade: 2
Poder: 1
Paranormal:2

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 8
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 5
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 8

Carga máxima: 7

Colt: Um revólver pesado que causa 3d20+10 de dano

Movimento: 5m

Ataques:

Duas mentes melhores que uma:
Quando em uma sinergia, Marcelo recebe o dobro de seu bônus

“Deus, por favor”:
Marcelo pode gastar sua reação e ação de movimento para mirar e aumentar seu multiplicador crítico em 1

Talento nato:
Marcelo pode gastar sua reação para ganhar +5 em um talento pela rodada

Forçar a barra:
Marcelo pode sofrer 20 de estresse para ganhar +10 em um talento pela rodada

Larissa Andrade

A caçula

Vida: 250
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 6
Imortalidade: 2
Intelecto: 6
Popularidade: 2
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 6
Conhecimento: 5
Crime: 8
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 6

Lady fist: Uma pistola silenciada, causa 3d10+10 de dano, pode dar 2 tiros, tiros não tiram de furtividade e quando furtivo tem crítico x3

Movimento: 9m

Ataques:

Gatuna:
Quando furtiva, Larissa recebe o dobro de movimento

Larápia:
Quando furtiva Larissa pode rolar um teste de velocidade com reflexo contra um alvo para desarmá-lo

Sob pressão:
Larissa pode sofrer 25 de estresse para causar +5d de dano, quando estiver furtiva

Tatiana Delamare

Vendo dobrado

Vida: 300
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 6
Imortalidade: 1
Intelecto: 6
Popularidade: 12
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 0
Carisma: 20
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Lil': Uma metralhadora pequena, causa 3d10+5 de dano e pode dar 5 tiros

Movimento: 9m

Ataques:

Beleza ofuscante: Tatiana pode rolar um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se ganhar o alvo tem desvantagem para atacá-la nas próximas 1d2 rodadas

Pressionar o gatilho: Tatiana pode dar o dobro de tiros recebendo 2 desvantagens em todos eles

Vendo dobrado: Sinergias com sua irmã tem o dobro de bônus

Bruna Delamare

Beleza mortal

Vida: 300
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 8
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 15
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 9

Estala-peito: Um bastão bo pesado, causa 4d20+15 de dano, pode dar 2 ataques e tem crítico x3

Movimento: 5m

Ataques:

Indiscreto:
Bruna pode armar seu bastão, recebendo +5 CA e perdendo 10 de crime

Quebra-queixo:
Quando Bruna está com seu bastão armado, pode gastar sua ação de movimento para causar +4d de dano

Baixa confirmada:
Bruna causa +2d de dano contra a última pessoa que a atacou

Jafari Adeben

Corra!

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 12
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 1
Paranormal:2

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 20
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 5
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo:5

Carga máxima: 13

Quem iria imaginar?:
Uma torneira que serve como soco inglês e um furador de coco, são uma arma média que causa 8d12+10 de dano, tem crítico x4

Movimento: 15m

Ataques:

Foco olímpico:
Jafari pode entrar em um estado de foco total, recebendo mais uma reação, +5 de combate e reflexo e 2d de dano, e sofrendo 25 de estresse

Barreira humana:
Jafari pode gastar sua reação para entrar na frente de um ataque, recebendo metade do dano, e o protegido a outra metade

Ápice físico:
Jafari pode sofrer 3d20+40 de dano para se esforçar e subir a categoria de sua arma em 1 (transformando d12 em d20) pela rodada

Zita

Para-

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 4
Imortalidade: 2
Intelecto: 4
Popularidade: 2
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10
Ocultismo:15

Carga máxima: 7

Parasitas do além: Um artefato paranormal, consomem 2d20+10 de vida para recuperar 10 de estresse

Movimento: 7m

Ataques:

Consumação mortal: Zita cria espirais que retorcem a carne de até 2 alvos, causando 8d20+35 de dano e deixa o alvo enjoado. Este ritual causa 35 de estresse +10 para cada alvo acima de 1

Parasitar corpo: Zita pode adentrar um corpo que estiver morrendo, assumindo sua vida máxima e características corporais (força, imortalidade, etc)

Maestria ritualística: Zita pode sofrer 50 de estresse para dobrar o efeito de um ritual

Corromper passado: Zita pode gastar sua reação para conjurar um ritual que prende até 3 alvos em sua posição da rodada passada. Este ritual causa 10 de estresse para cada alvo afetado

Hinata Takahara

De onde menos espera

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 8
Imortalidade: 1
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 10
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder:0
Ocultismo:0

Carga máxima: 5

Osoi-shi: Uma pistola pesada silenciada, causa 4d20+35 de dano, pode dar 3 disparos e não tira de furtividade

Movimento: 11m
Ataques:

Assassinato profissional:
Se Hinata estiver furtivo e atrás de um alvo ele pode rolar um teste de armaria com velocidade contra imortalidade com atletismo de um alvo, se vencer o alvo cai morrendo, mas ainda com sua vida

Técnicas sujas:
Hinata pode usar terra nos olhos, cuspe na cara ou qualquer baixaria, sofrendo 10 de estresse e somando +5 em seu teste de crime

Aproveitamento letal:
Quando furtivo, os tiros de Hinata acertam o alvo e quem estiver diretamente atrás dele

Terra sem lei:
Quando furtivo Hinata causa +4d de dano, melhora seu crítico em 5 e aumenta seu multiplicador crítico em 1

Nina Bernardes

Musicalmente

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 4
Popularidade: 8
Poder: 1
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 12
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 12
Pilotagem: 8
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 12

Carga máxima: 5

Ofelia: Um microfone paranormal, faz os rituais de Nina serem amplificados no dobro de alvos

Movimento: 7m

Ataques:

Choro da sereia:
Nina pode rolar um teste de popularidade com ocultismo para enfeitiçar alvos que falharem um teste de paranormal com percepção. Alvos enfeitiçados recebem uma desvantagem para atacá-la pelo combate

Dissonância mental:
Um ritual de conhecimento, sofrendo 25 de estresse Nina causa turbulência na mente de até 3 alvos, causando uma desvantagem nos próximos 1d4 testes, para cada alvo acima de 1 o estresse aumenta em 5

Vocaloid:
Nina usa um ritual de ódio que amplifica o ataque de um aliado, dando +3d de dano em troca de 35 de estresse

Tulio Hermanez

Não é meu tempo!

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 2
Imortalidade: 4
Intelecto: 1
Popularidade: 8
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 8

O Minotauro

As amarras da realidade, o Minotauro é uma metáfora, uma prisão da transcendência, o impedimento da imortalidade do material, o que separa a materialidade da concepção, o que força a existência contínua. É a prisão da realidade, um impedimento inexistente para obras de observância externa como **Tulpas** ou **simulacros.**

A ideia em si, a impossibilidade, a realidade, um maquinário existencial, o impossível.

Carga máxima: 9

Plac tudum: Um tambor pesado, pode ser usado como uma arma pesada que causa 3d20+15 de dano ou usado como um canalizador paranormal

Movimento: 5m

Ataques:

180 bpm:
Tulio pode usar um ritual de ódio, sofrendo 50 de estresse e recebendo o dobro de ações pelo combate

Ondas transcendentais:
Tulio toca uma sinfonia hardcore, criando um ritual de ódio que causa 8d20+45 de dano em todos inimigos em troca de 35 de estresse

Perturbação:
Tulio transforma seu tambor em uma cuíca e toca um som paranormal, causando 25 de estresse em todos os inimigos e sofrendo 35 de estresse

Apolo
Dance!

Vida: 500
Estresse: 0/250

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 8
Imortalidade: 2
Intelecto: 1
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 10

Carga máxima: 7

Movimento: 11m

Ataques:

Complexão odiosa: Apolo cria um ritual de ódio através de seus passos de dança, sofrendo 35 de estresse para enfurecer um alvo, o alvo enfurecido atacará a pessoa mais perto dele, independente de filiação, por 4 rodadas

Dilacerar carne: Apolo faz uma dança de movimentos intensos, causando uma série de cortes ao longo do corpo de um alvo, causando 16d10+35 de dano e sangramento de 10d10+25, até ser curado. Apolo sofre 50 de estresse

Forjar feição:
Apolo faz uma dança agressiva enquanto arranca sua carne, copiando a aparência de um alvo e sofrendo 35 de estresse. Ao atacar Apolo o atacante tem 50% de chance de acertar a pessoa real, ou pode garantir que não acertará, mas sofrendo uma desvantagem. O ritual dura 1d2 rodadas, podendo ser expandido em mais rodadas em troca de 15 de estresse por rodada

Jonathan Soares

Green goo

Vida: 500
Estresse: 0/250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 8
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 8
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Princesa: Uma escopeta pesada que causa 8d20+40 de dano e tem crítico x4

Mega cavaleiro: Uma espada pesada que causa 6d20+35 de dano, crítico x3 e ataques à cabeça x3

Movimento: 7m

Ataques:

Armeiro profissional:
Jonathan pode gastar sua reação para mirar, anulando desvantagens e somando +5 a seu acerto

Double pump:
Se Jonathan acertou um ataque ele pode realizar mais um em seguida

Manuseio expert:
Trocar de armas é uma ação livre para Jonathan

Jogo sujo:
Jonathan não tem seu dano reduzido ao atacar membros

Edeburgo Machado
O estranho

Vida: 600
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 1
Poder: 12
Paranormal:12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 8
Ciências sociais: 12
Combate: 0
Conhecimento: 12
Crime: 8
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12
Ocultismo: 15

Carga máxima: 5

Dolores: Um grimório de rituais, permite aprender um ritual novo pela rodada em troca de 35 de estresse

Movimento: 7m

Ataques:

Palavra impactante: Edeburgo sofre 50 de estresse falando uma palavra de poder de tempo, todos à sua frente devem rolar um teste de imortalidade com ocultismo DT30, se falharem desmaiam por 1d2 rodadas

Presença amedrontadora: Edeburgo pode realizar um ritual de medo, criando uma aura ao seu redor de 3m, todos dentro da área tem 2 desvantagens. Edeburgo sofre 50 de estresse

Corromper coração: Edeburgo realiza um ritual de corrupção, soltando pestes de sua boca, causando 20d10+35 de dano e deixando alvos enjoados, sofrendo 50 de estresse

Contrapor realidade: Edeburgo realiza um ritual de medo como uma reação, sofrendo 25 de estresse e somando seu ocultismo ao seu CA, além disso ele pode gastar +15 de estresse para dar uma desvantagem ao ataque

Levi Vladivostok

Venha e veja

Vida: 600
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 12
Imortalidade: 2
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 12
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo:0

Carga máxima: 7

Vanya: Um rifle de precisão que causa 20d10+45 de dano, tiros na cabeça dão dano x3 e tem crítico x3

Movimento: 15m

Ataques:

Franco atirador:
Quando Levi está em uma posição acima em pelo menos 3m de um alvo seu multiplicador crítico sobe em 1 e pode dar mais um tiro

Bizarramente horizontal:
Levi causa +5d de dano e melhora seu crítico em 5 quando está a pelo menos 30m de um alvo

Morte branca:
Levi causa +5d de dano quando está furtivo

Recarregamento rápido:
Levi pode sofrer 50 de estresse para dar um disparo extra quando acerta um tiro

Nishijima Kashimo

Lutando até amanhã

Vida: 650
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal:4

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 8
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 8
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 8

Ficha de caso/00100

Caso Mandela

O caso 00100 é especial em sua manifestação, como relatado pelo agente Evandro Justino, o caso começou como uma investigação e extermínio padrão, porém ao badalar da meia noite o caso saiu de controle.

O agente relata um comportamento anormal das criaturas do caso, uma forma de transe, o agente então seguiu com a missão, porém havia algo diferente, quando ele decidiu sair do edifício todas as maçanetas estavam do lado oposto da porta.

Além do acontecimento das portas o agente relatou uma estranheza no clima, uma sensação de frio mesmo no verão, além de uma "neve" de cinzas,-além do costumeiro cheiro de fluído de isqueiro-o agente caminhou pela cidade neste estado paranormal, com um senso de perigo alto, o agente encontrou papéis relatando uma história alternativa, notoriamente para ele o fato de [redacted] ter morrido em sua prisão. O agente rapidamente se afastou da atividade paranormal, ao amanhecer tudo havia retornado ao normal.

Durante uma hora todo dia, entre um dia e outro, existe uma dimensão paralela, uma manifestação de Setealém, que pode ser acessado durante "A hora Mandela"

O horário entre meia noite de um dia e a meia noite do próximo dia

Carga máxima: 9

Nippon: Bandagens com sigilos odiosos que tornam os punhos em uma arma média que causa 10d12+25 de dano, pode dar 4 ataques e tem crítico x3

Movimento: 11m

Ataques:

Aprimoramento doloso: Nishijima pode sofrer 50 de estresse para aumentar sua categoria de dano em 1 no seu turno

Punhos blasfêmicos: Nishijima pode sofrer 25 de estresse para somar seu ocultismo em seu acerto, além de seu combate

Carla Montellier

Jovem aprendiz

Vida: 650
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 8
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12
Ocultismo:15

Carga máxima: 5

3x Prozac: Pílulas que recuperam 25 de estresse em troca de 3d de dano em ataques físicos

Movimento: 7m

Ataques:

Conjurar o além: Carla pode sofrer 25 de estresse para criar uma área de 6m onde todos seus rituais são mais poderosos em 3d

Congelar coração: Carla pode conjurar um ritual de medo que paralisa o coração de um alvo, causando 16d10+40 de dano e o desmaiando até ser acordado. Carla sofre 50 de estresse

Terra chamuscada: Carla cria um ritual de ódio que queima tudo ao seu redor em até 6m, causando 8d20+35 de dano e queimaduras de 10d10+45 até ser apagado. carla sofre 50 de estresse

Paralisar destino:
Carla pode usar um ritual de tempo para travar um alvo em uma posição, como uma ação livre e sofrendo 25 de estresse

Jacomo Santiago

Poder e amor

Vida: 750
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 8
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 12
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 5
Reflexo: 8
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 12

Carga máxima: 13

Santa Maria: Uma soqueira pesada e paranormal de ódio, causa 8d20+45 de dano, crítico x4 e 3 ataques

Movimento: 7m

Ataques:

Touro imparável: Jacomo usa um ritual de ódio para crescer e se enfurecer, sofrendo 50 de estresse para ganhar +4d+25 de dano pelas próximas 1d4 rodadas

Entranhas malditas: Jacomo pode somar seu ocultismo e seu atletismo para bloquear ataques, sofrendo 15 de estresse

Afiar sentidos: Jacomo usa um ritual de ódio para canalizar seus instintos, sofrendo 25 de estresse e aumentando em 10 sua percepção e 5 seu acerto

Edogawa Anadapa

Bestialidade

Vida: 800
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 18
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 17

Gaolang: Uma dentadura de prata que torna mordidas uma arma estupidamente pesada de 20d10+35 de dano, crítico x4

Movimento: 11m

Ataques:

Devorar:
Quando mordendo um alvo, Edogawa pode realizar um ritual de ódio, sofrendo 25 de estresse e curando metade de seu dano

Proliferar dor:
Edogawa pode realizar um ritual de ódio para repetir metade do seu dano, sofrendo 35 de estresse

Briga de rua:
Ataques desarmados de Edogawa são uma arma média que causa 15d10+25 e podem dar 4 ataques, com crítico a partir de 17

Lutador maldito:
Edogawa tem duas ações ofensivas por rodada

Ulisses Makul

Varinha mágica

Vida: 800
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 12
Paranormal:20

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 8
Combate: 0
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15
Ocultismo:20

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Brutalidade:
Ulisses pode preparar um ritual de morte de dano 5d20+50 e sofrendo 35 de estresse, a cada rodada seu dano aumenta em 3d+25 e seu estresse em 10

Devorar destino:
Ulisses pode realizar um ritual de medo para travar alvos que falharem um teste de intelecto com conhecimento DT30

Maestria paranormal:
Ulisses pode sofrer 15 de estresse para realizar dois rituais ao mesmo tempo

Sem tempo para morrer:
Ulisses pode realizar rituais morrendo ou imobilizado, sofrendo 15 de estresse

Fim da entropia:
Ulisses pode sofrer 75 de estresse para multiplicar o dano de um ritual por 3

Alexandre Delamare

O original

Vida: 1.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Justiça poética: Uma espada Zweihander que causa 10d20+75 de dano, tem crítico x3, pode dar 3 ataques

Blue Rose: Um revólver pesado que causa 8d20+50 de dano e ataques na cabeça causam dano x4

Movimento: 11m

Ataques:

Sabedoria:
Alexandre uma vez por rodada pode somar seu conhecimento à rolagem de um teste

Atacante preparado:
Alexandre causa +5d de dano a alvos que agem depois dele

Velhos tempos:
Quando Alexandre tem menos da metade de sua vida ele recebe mais uma ação

Akimbo:
Alexandre pode segurar sua espada com uma mão, causando -5d de dano, mas podendo atirar com sua outra mão

Desaparecido

É com grande pesar que viemos pedir sua ajuda, há mais de duas semanas o escritor Jaser E. está desaparecido, após uma viagem de trabalho o jovem cartunista não retornou para casa. Autoridades locais ainda não deram um parecer oficial. A família e amigos de Jaser pedem por apoio e informações.

Se houver informações entre em contato com as autoridades ou pelo email informacoesjaser@gmail.com

Luci Peleguin

Número 2

Vida: 2.500
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 12
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 12
Ciências sociais: 10
Combate: 15
Conhecimento: 8
Crime: 12
Percepção: 10
Pilotagem: 8
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 8

Carga máxima: 9

Pelega: Uma pistola automática pesada, causa 10d10+50 de dano, pode dar 6 tiros e tem crítico a partir de 16

Pergaminho anacrônico: permite o portador realizar um ritual de tempo

Movimento: 15m

Ataques:

Mente sábia:
Luci nega 3 instâncias de dano de estresse por combate

Tiro certeiro:
Se Luci estiver a menos de 1m de um alvo ela pode dar o dobro de tiros

Tiro sortudo:
Uma vez a cada 5 rodadas, Luci pode dar um tiro especial com multiplicador crítico x5

Difícil acesso:
Quando Luci está furtiva alvos tem desvantagem para encontrá-la

Um pouco de tudo:
Luci pode sofrer 25 de estresse para receber +10 em um teste

Quase formada:
Luci cura o dobro de vida de aliados

Bom coração:
Como uma reação Luci pode ceder seu CA para um aliado

Profissionalismo:
Luci pode copiar uma habilidade de um aliado uma vez por rodada

Acostumada:
Luci tem 2 ações por rodada

Ficha de caso/202022

A corrida

O caso 202022 é especial, as vítimas afetadas foram o corredor [redacted], e o agente jafari [redacted], o caso chama atenção pelo seu acontecimento público e gravado, o agente relatou uma abdução para Setealém, um evento notoriamente raro, possuindo apenas mais um relato similar o caso [redacted], entender esse caso é entender a amplitude do paranormal, a membrana da realidade pode nos surpreender, e nos relembrar que não a conhecemos de verdade.

O caso foi resolvido pelo agente, depois a agente Luci [redacted] recrutou o agente.

Augusto
O finalista

Vida: 3.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 12
Imortalidade: 8
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 12
Ciências sociais: 10
Combate: 20
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 18
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 17

Imperador; Um arco e flecha pesado, causa 16d10+40 de dano, seus ataques não tiram de furtividade, ataques a cabeça causam dano x5

Sinfonia: Uma espada pesada que causa 10d12+45 de dano, pode dar 4 ataques e tem crítico x4

Movimento: 15m

Ataques:

Preparo combativo: Augusto tem 3 reações por rodada e pode reagir no lugar de aliados

Humanidade transcendental: Augusto tem 3 ações por rodada

Defesa perfeita: Ao bloquear, Augusto soma o dobro de seu atletismo a sua rigidez, ou o dobro de seu reflexo ao seu CA, sofrendo 50 de estresse

Força sobre-humana: Uma vez por rodada Augusto melhora seu multiplicador crítico em 1

Vínculo passado:
Augusto causa +5d de dano quando está furtivo e +5d de dano se estiver a pelo menos 25m de seu alvo

Desarme:
Augusto pode rolar um teste de força com combate contra um alvo para desarmá-lo

Técnico:
Augusto pode como uma ação extra rolar um teste de força com combate contra um alvo, se vencer ele imobiliza ou derruba o alvo

Aproveitamento de violência:
Augusto causa +5d de dano contra alvos caídos

Elizeveta Pavlov

A sombra

Vida: 5.000
Estresse:0/400

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 15
Popularidade: 1
Poder: 15
Paranormal:25

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: -5
Carisma: 5
Ciências: 20
Ciências sociais: 25
Combate: 0
Conhecimento: 25
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 25
Ocultismo:35

Carga máxima: 5

Azazel: Uma faca de esculpir, pode ser usada para cravejar rituais

Babilônia: Um livro de rituais amaldiçoado, concede 3 rituais

Movimento: 3m

Ataques:

Maldição temporal: Uma maldição que ocupa 1m que quando atravessada retorna o alvo a sua última posição

Plenitude maldita: Elizeveta é conectada ao além, seus rituais causam metade de dano de estresse

Corpo impossível: Elizeveta tem maldições por todo seu corpo, alvos que a atacam tem 3 desvantagens

Destruição existencial: Elizeveta cria um ritual de morte que ocupa até 5m, quem o ultrapassar sofre 20d20+50 de dano, Elizeveta sofre 75 de estresse para criá-lo

Realocar matéria:
Elizeveta pode sofrer 25 de estresse para se movimentar até o máximo de seu ocultismo

Repetição anacrônica:
Elizeveta marca um alvo com um ritual de tempo, guardando o valor de cada dano sofrido por ele, em seguida Elizeveta pode causar todo o dano em um único ataque. Elizeveta sofre 100 de estresse e mais 25 para cada rodada extra.

Reversão impossível:
Elizeveta pode como uma reação inverter o valor de um dano sofrido (1000=0001), sofrendo 50 de estresse

Corromper atitude:
Elizeveta realiza um ritual de corrupção para causar desvantagens em um alvo pelo combate, sofrendo 50 de estresse por desvantagem

Primorosa mente:
Elizeveta pode somar seu ocultismo a testes de aliados, sofrendo 45 de estresse

Vinculo maldito:
Elizeveta sofre 50 de estresse para cada vinculado, vinculados sofrem o dano de todos vinculados

As forças da realidade

Aqui ficam os mais poderosos agentes oníricos!

Margot Dupont

A fêmea

Vida: 10.000
Estresse:0/400

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 20
Imortalidade: 4
Intelecto: 16
Popularidade: 8
Poder: 16
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 25
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 20
Conhecimento: 15
Crime: 25
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 9

Lady: Uma lança amaldiçoada média que causa 15d20+75 de dano, tem crítico x4 e ataques à cabeça causam dano x4

Movimento: 23m

Ataques:

A última surpresa:
Margot causa o dobro de dano quando está furtiva e seu multiplicador crítico sobe em 1d2

Paciência anormal:
A cada rodada furtiva sem atacar o ataque de Margot sobe em 2d e seu acerto em 2

Invisibilizar observância:
Margot pode somar seu ocultismo a seu teste de furtividade, sofrendo 25 de estresse

Transposição paranormal:
Margot pode usar um ritual de medo para aumentar seu crítico em 5, sofrendo 15 de estresse

Reverter atitude:
Margot pode sofrer 25 de estresse para retornar a sua última posição, com um ritual de tempo

Oblividade:
Margot cria uma distração com um ritual de conhecimento, alvos sofrem 2 desvantagens para encontrar Margot, e ela sofre 35 de estresse

Perfurar alma:
Margot pode sofrer 50 de estresse para imbuir seu ataque com medo, fazendo com que o dano causado também afete a vida máxima

Lesões impossíveis:
Margot pode realizar um ritual de ódio para causar uma lesão grave em um alvo, sofrendo 50 de estresse

Potencializar movimento:
Margot pode realizar um ritual de conhecimento, sofrendo 50 de estresse e recebendo o dobro de ações

A mais poderosa:
Margot pode realizar
qualquer ritual de
medo e corrupção

Marcellus Robinson O'Brian

O cara

Vida: 20.000
Estresse:0/400

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 12
Imortalidade: 12
Intelecto: 12
Popularidade: 20
Poder: 12
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 30
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 10
Conhecimento: 20
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo:20

Carga máxima: 9

Movimento: 15m

Ataques:

Desenvoltura anormal: Todos que atacam Marcellus tem 2 desvantagens e -5 de acerto

Presença inabalável: Marcellus tem 5 reações por rodada

Percepção impossível: Marcellus pode realizar um ritual de conhecimento para somar seu ocultismo à sua percepção e revelar sua posição a todos, sofrendo 35 de estresse

Seduzir coração: Marcellus faz um ritual de ódio para encantar o coração de um alvo, sofrendo 50 de estresse, o alvo terá 66% de chance de atacar um aliado ao invés de Marcellus

Canção das ondas: Marcellus pode gastar uma reação para realizar um ritual

Superestrutura: Se Marcellus estiver rodeado por mais de 2 inimigos seus rituais dobram de efeito

Abdicação moral:
Marcellus pode realizar um ritual de conhecimento para apagar 1d2 habilidades de um alvo, sofrendo 75 de estresse

Fluxo de poder:
Marcellus recupera 2 de estresse a cada ataque que sofre

Sobrevivência impossível:
Marcellus pode sofrer 200 de estresse para recuperar metade de sua vida

Supervalorização estética:
Marcellus pode realizar um ritual de ódio para forçar um alvo a atacar um aliado, sofrendo 50 de estresse

Defesa além:
Marcellus pode como uma reação somar seu ocultismo e seu atletismo a sua rigidez, sofrendo 10 de estresse

O mais forte:
Marcellus pode realizar qualquer ritual de conhecimento e tempo

Homens no sonho

Por [redacted]

Ao redor do mundo e ao longo de anos, muitos relatos surgiram sobre um "homem nos sonhos", porém eu trago uma suposição, e se todos esses casos forem reais?

Histórias tem poder e a observância é a chave para alcançar uma dignificação superior à morte, e se esses casos na verdade estiverem interligados? Eu acredito que através de minha pesquisa poderemos solucionar essa questão. Pegaremos de exemplo o caso do homem nos sonhos de [redacted], nesse caso pessoas relataram observar um homem em seus sonhos antes de acordarem brutalmente mutiladas, e se esse homem nos sonhos fosse uma ponte? Uma maneira do além de se comunicar com pessoas, uma espécie de linguagem diferente, uma linguagem atemporal, mensagens anacrônicas, verdades simultâneas.

O caso nunca foi resolvido, porém acredito fielmente que tudo é uma maneira de se comunicar com um plano diferente do nosso, a história entre histórias. Se questione agora, você já sonhou com aquele homem?

Senhora Onírica

A mais forte

Vida: 25.000
Estresse: 0/400

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 16
Intelecto: 16
Popularidade: 8
Poder: 8
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 30
Conhecimento: 15
Crime: 20
Percepção: 25
Pilotagem: 5
Reflexo: 25
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 25

Poison: Soqueiras surpreendentemente leves que são usadas com força e velocidade, causam 8d20+25 de dano, crítico x3 a partir de 15, cada ataque causa 1 acúmulo de sangramento de 1d10+25

Lucille Antoine: Uma guitarra amaldiçoada que amplifica rituais ao seu dobro e à metade do custo

Movimento: 19m

Ataques:

Cacetar o soco:
Onírica tem 3 ações por rodada, 3 reações e 2 ações de movimento

Emputecida:
A cada 1.000 de dano sofrido Onírica causa +1d+10 de dano

Sangrar o mártir:
Onírica pode realizar um ritual de ódio e ferver o sangue de alvos sangrando, sofrendo 100 de estresse e dobrando o dano de sangramento

Brutalizar:
Onírica causa o dobro de dano a alvos caídos ou agarrados

Botar pra foder:
Onírica pode como uma ação extra rolar um teste de força com combate contra até 2 alvos para derrubá-los

Furiosa:
Onírica pode gastar uma reação e uma ação de movimento para ter mais uma ação padrão

Rival de deuses:
Onírica recebe mais uma ação quando está com menos da metade de sua vida

Pressurizar:
Onírica pode sofrer 50 de estresse para imbuir seus ataques com espirais de morte que causam enjoo

1-2:
Onírica pode trocar de armas como uma ação livre

A mais forte:
Onírica pode realizar todos rituais de ódio e morte

Lendas de Aran

Vindas do passado

Este capítulo compila lendas da última história do autor, Aran.

Harbard

O lobo do homem

Vida: 1.000
Estresse:0/200

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 12
Combate: 12
Conhecimento: 10
Crime: 12
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 13

Cigarros Lucky Stripes:
Cigarros baratos, diminuem 1 de imortalidade pela cena e recupera 15 de estresse

Movimento: 11m

Ataques:

Faro aguçado:
Harbard pode usar sua transformação para melhorar seus sentidos, sofrendo 15 de estresse e somando atletismo na rolagem

Sede de sangue:
A cada 2 ataques Harbard passa a causar +1d de dano

Garras afiadas:
Os ataques desarmados de Harbard são uma arma média que causa 4d20+15 de dano, pode dar dois ataques e causa sangramento de 1d10 até ser curado

Instinto predatório:
Harbard causa +2d de dano contra alvos sangrando, feridos ou lesionados

Transumano:
Harbard pode sofrer 25 de estresse para recuperar 5d20+50 de vida

Julio

O levantador

Vida: 2.500
Estresse:0/250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 2
Imortalidade: 8
Intelecto: 8
Popularidade: 2
Poder: 8
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 10
Combate: 12
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Ferroada: Uma espada curta e pesada, causa 3d20+15 de dano e tem crítico x3

Movimento: 5m

Ataques:

Levantamento: Ponta
Julio usa sua magia para realizar um levantamento, auxiliando um ataque, somando seu poder a rolagem e sua utilização de poder ao acerto, ou concedendo +4d de dano

Levantamento: Oposto
Julio faz um levantamento para um aliado, seu ataque é considerado furtivo e surpresa

Levantamento: Fundo
Julio faz um levantamento puramente focado em dano, somando +8d ao ataque de um aliado

Toque: Suporte
Julio usa sua magia para curar 8d20+15 de vida a um aliado

Flavia

A líbero

Vida: 5.000
Estresse:0/250

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 30

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 9

Trovoada: Uma espada média e mágica, causa 4d12 de dano e retorna a mão da portadora

Movimento: 11m

Ataques:

Recepção:
Flávia pode usar sua reação para sofrer o dano no lugar de um aliado

Recepção:Toque
Flávia pode gastar sua ação de movimento para conceder seu reflexo ao CA de um aliado

Defesa focada:
Se Flávia ainda não atacou seu reflexo é dobrado e todos tem 1 desvantagem para atacá-la

Especialização:
Flávia tem 3 reações e 2 ações de movimento

Balthazar III

O bloqueio central

Vida: 5.000
Estresse:0/250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 25
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 13

Besouro: Garras afiadas leves que causam 3d10+15 de dano, sangramento de 2d10+5 e envenenamento de 2d10+5

Movimento: 11m

Ataques:

Bloqueio: Solo
Balthazar pode gastar sua reação para curar 10d20+50 de vida

Bloqueio:Duplo
Balthazar pode conceder seu atletismo a um aliado que estiver bloqueando

Bloqueio:Triplo
Balthazar pode dobrar seu CA e conceder metade a 2 aliados,se ele e mais 2 aliados bloquearem na mesma rodada

Cortada:
Balthazar pode dar 3 ataques por rodada

Medir

A decepção em família

Vida: 8.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 25
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 18
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 20
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 17

Beladona: Um bastão de metal pesado que causa 6d20+35 de dano, pode dar dois ataques por ação, crítico x4

Movimento: 11m

Ataques:

Complexo odioso:
Para cada 100 de dano sofrido, Medir causa +10 de dano. Para cada 1.000 de dano sofrido, Medir causa +1d de dano

Fúria punk:
Quando Medir está com menos de metade de sua vida ele recebe mais uma ação, e mais uma ação quando estiver com menos de ¼

Trem da dor:
Para cada 250 de vida perdido Medir recebe +5 de acerto e +1 de imortalidade, velocidade e força

José Rodrigues

O Fundo

Vida: 15.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 30

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 20
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 8
Combate: 20
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 0

Carga máxima: 17

Gala: Uma maça estupidamente pesada que causa 10d20+75 de dano e pode dar 2 ataques, crítico x3

Leila: Um escudo estupidamente pesado que concede +15CA e 2 desvantagem ao atacante

Bruna: Uma espada estupidamente pesada e enorme, causa 20d10+50 de dano, tem crítico x5

Movimento: 11m

Ataques:

Anos de experiência: Trocar de arma é uma ação livre para José

Décadas de experiência: José tem 2 ações por rodada

Quebra de paradigma: José acelera seu coração, ganhando mais uma ação, +5d de dano e uma ação de movimento, ao custo de 150 de estresse

Os elementos do outro lado
um guia para ocultistas iniciantes por [redacted]

Setealém é uma realidade anacrônica ao mundo terreno, que pode ser acessado através da observância, o desejo e a intenção, rituais podem ser formados através da comunicação com as entidades do além. Essa comunicação pode se dar de diversas formas, desde que haja intenção, porém a forma mais comum é através de rituais manuais, gravuras e desenhos.

Os fatores mais importantes para a utilização de um ritual são a observância (saber com o que se comunica) e a intenção (a mensagem). No além existem uma infinidade de entidades e possibilidades, é um plano inobservado, logo, um plano infinito. Porém existem 6 conceitos básicos para se comunicar com o além, os elementos;

Morte: O fim da observância
Ódio: O desejo e a obsessão

Tempo: O fluxo limitante da realidade
Conhecimento: A compreensão

Corrupção: O alastramento de possibilidades
Medo: A inobservância

Estes 6 aspectos se dividem em 3 grupos: id, ego e superego. Também existe um equilíbrio entre eles, os elementos predam entre si, desta forma:

Morte>Corrupção>Tempo>Morte

Ódio>Medo>Conhecimento>Ódio

Outras possíveis combinações existem, mas não se predam entre si.

Shin Megami Tensei
Modelo José:
José carrega a esperança da humanidade e sua empatia em um ataque, para cada rodada carregando seu dano dobra, uma lâmina de luz ilumina Bruna

Nathaniel
A criança maldita

Vida: 15.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 20
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 8
Ciências: 5
Ciências sociais: 15
Combate: 12
Conhecimento: 20
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 25
Ocultismo: 20

Carga máxima: 9

Red Special: Uma guitarra elétrica capaz de realizar magia e rituais com o dobro de eficiência

Movimento: 11m

Ataques:

Flying V:
Nathaniel pode voar tocando Red Special, dobrando seu movimento

Around the world:
Nathaniel pode se teletransportar para qualquer lugar do mapa

Lithium:
Nathaniel toca Red Special e lança raios vermelhos em direção a até 5 alvos, rolando poder com utilização de poder, causando 20d10+50 de dano, derrubando alvos que falharem um teste de velocidade com reflexo e deixando em pânico os que falharem um teste de intelecto com conhecimento, ambos DT25

O desaparecimento de Francisco Motta

O que sabemos

Texto por Jaser E.

Faz vinte anos desde o desaparecimento do cartunista e escritor Francisco Motta, as autoridades não relatam nenhum avanço do caso desde seu início, desse mistério, o que sabemos?

Em mais notícias, numa reedição da final de 1963, o Boca Juniors conquistou o seu quinto título da competição ao superar o Santos, após vitória em ambas as partidas (2 a 0 em Buenos Aires e 3 a 1 em São Paulo).Um momento histórico para seus torcedores e para a taça da Libertadores.

Francisco partiu sem deixar herdeiros, em seus últimos anos vivendo em reclusão, pouco se falou sobre o homem por trás dos jornais, com seu repentino desaparecimento, então a mídia parece se lembrar de seu antigo amigo. Sua obra, voltada ao humor diário, trazia graça às trágicas notícias do dia a dia, de seu sumiço apenas guardamos saudade, e a esperança de seu retorno em breve.

Coconuts:
Nathaniel toca Red Special e cria mãos do submundo para imobilizar um alvo que falhar um teste de força com combate contra seu poder com utilização de poder

Mask of the red death:
Nathaniel pode utilizar todos os rituais de ódio e morte

Translocação modelo Nathaniel:
Nathaniel pode se teletransportar junto de alvos para outros universos, podendo aprisionar alvos em outras realidades

Erindor

Yin

Vida: 15.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 20
Popularidade: 12
Poder: 20
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 25
Combate: 10
Conhecimento: 25
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 30
Ocultismo: 15

Carga máxima: 5

Caixa Alabaster: Uma caixa que contém rituais, possibilitando utilizar qualquer ritual, sofrendo +15 de estresse

Movimento: 7m

Ataques:

Consciência elevada: Erindor pode somar sua utilização de poder em sua percepção e em seu CA como uma reação, além de seu reflexo, e alvos tem 2 desvantagens para acertá-lo

Novos contratos: Erindor pode usar dois rituais ao mesmo tempo, como apenas uma ação

Antigos caminhos: Erindor tem 3 ações por rodada

Pactos anciões: Erindor pode gastar uma ação para recuperar 50 de estresse

Cúpula anti magia modelo Erindor: Erindor cria uma área de até 10m ao seu redor onde nenhuma magia funciona (rituais sim)

Antonio

Apenas um homem

Vida: 45.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 40
Super velocidade: 32
Imortalidade: 40
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 100

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 75
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 35
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 25

Movimento: 15m

Ataques:

Fragilidade universal:
Os ataques desarmados de Antonio são armas surpreendentemente leves que causa 20d10+50 de dano, tem crítico x5 e a partir de 15

Magna força:
Antonio pode somar seu atletismo e reflexo como uma reação, e ele possui 3 reações por rodada

Porcelana:
Antonio causa +5d de dano contra alvos com menos de sua vida total
Superestrutura invencível:
Antonio pode sofrer 50 de estresse para recuperar metade de sua vida, como uma ação livre

Protagonismo modelo Antonio:
Enquanto Antonio acredita que vencerá e que é o protagonista da história, sua ficha é esta, e seus PV se recuperam a metade quando ele morreria, além disso todos seus testes podem somar seu atletismo.

Porém, quando Antonio não crê nisso, perde todos atributos, habilidades e vida, com uma ficha de humano normal

As entidades do além

Neste capítulo residem os próprios conceitos do além, o hecatombe inteiro.

O Paradoxo

O tempo

Vida: 200.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 20
Poder: 25
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 75

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

A luta contra o tempo em si:
O Paradoxo pode rebobinar o tempo da forma que quiser, podendo voltar rodadas, posições ou reiniciar a luta, como uma reação

O tempo:
O Paradoxo pode realizar todos os rituais de tempo

Morte a Cronos:
O Paradoxo pode realizar 3 ações por rodada

Expurgar alma:
O Paradoxo acelera o envelhecimento de um alvo, causando 20d10 de dano permanente e reduzindo 2 atributos

Ultramorte:
O Paradoxo tem 5 reações por rodada

Governante arenoso:
O Paradoxo também soma seu ocultismo em seu reflexo

Prisão temporal:
O Paradoxo pode prender um alvo em um loop temporal, causando 10d10+50 de estresse

O Eremita

O conhecimento

Vida: 175.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 20
Poder: 25
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 50
Rigidez: 50

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 25
Ciências: 35
Ciências sociais: 35
Combate: 30
Conhecimento: 55
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

O conhecimento em si:
O Eremita pode realizar todos os rituais de conhecimento

Mentalizar:
O Eremita pode gastar uma ação para dobrar seu bônus de talento em um teste

Saber tudo:
O Eremita invade a mente de um alvo com todo o conhecimento do além, causando 20d10+50 de estresse

Causar ignorância:
O Eremita pode gastar uma ação para reduzir permanentemente 30 pontos de talento de um alvo

Onipresença:
O Eremita pode se teletransportar pela arena e tem 3 ações

O Profundo

A corrupção

Vida: 200.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 25
Intelecto: 20
Popularidade: 15
Poder: 25
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 175

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 55
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

A corrupção:
O Profundo pode realizar todos os rituais de corrupção

O canto da profundidade:
O Profundo realiza um canto usando popularidade com utilização de poder, causando 3 desvantagens em todos que falharem usando imortalidade com percepção

Corromper carne:
O Profundo conjura cracas do oceano usando paranormal com ocultismo, causando 5d20+50 de dano por 5 rodadas

Alastrar-se:
O Profundo corrompe uma área de até 30m de si, todos na área menos ele ficam pesados

Corrupção temporal:
O Profundo tem 4 ações por rodada

O Devorado

O medo

Vida: 250.000

Atributos:
Super força: 40
Super velocidade: 20
Imortalidade: 30
Intelecto: 10
Popularidade: 10
Poder: 15
Paranormal: 25

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 100

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 55
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 45
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 25
Ocultismo: 55

Carga máxima: 45

Movimento: 23m

Ataques:

O puro medo:
O Devorado pode realizar todos os rituais de medo

Impossibilidade encarnada:
Os ataques das garras do Devorado causam 40d10+100 de dano, podendo causar 3 ataques por ação

Devorar presente:
O Devorado morde um alvo como uma ação completa, causando 20d20 de dano e curando a mesma quantidade

Ações impossíveis:
O Devorado tem 4 ações por rodada e 3 reações

Zaratustra

O ódio

Vida: 200.000

Atributos:
Super força: 35
Super velocidade: 35
Imortalidade: 35
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 15
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 60
Rigidez: 45

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 45
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 55
Conhecimento: 25
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 40
Utilização de poder: 25
Ocultismo: 55

Carga máxima: 40

Movimento: 38m

Ataques:

O Pecador:
Zaratustra pode realizar todos rituais de ódio

Pecaminoso:
Zaratustra age 5 vezes por rodada e tem 2 reações

A fúria do além:
Zaratustra pode criar qualquer arma

O desejo do além:
Zaratustra concede 4 desvantagens ao atacante quando deseja contra atacar

Os Manda Chuva

O nome do jogo

Aqui reside o fim de tudo, os Manda-Chuva

Pai Gascoigne

O corpo

Vida: 75.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 30
Super velocidade: 15
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 1
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 75

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 45
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 30
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 5
Reflexo: 25
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 25

Carga máxima: 35

Hécate: Um machado estupidamente pesado que causa 20d10+150 de dano, crítico x5, ataques à cabeça x5, maldição do apego e da troca

Movimento: 18m

Ataques:

Sangue revelador: Gascoigne recupera em PV o dano que causa com Hécate

Enfurecedor cego: A cada 100 pontos de dano causado, Gascoigne causa +5 de dano. A cada 1.000 pontos de dano causado Gascoigne causa +1d de dano

Matador de deuses: Gascoigne recebe o dobro de seu acerto se estiver a menos de 1m de seu alvo, e causa +5d de dano

Compressão sanguínea: Como uma reação Gascoigne pode comprimir seu sangue e negar o dano durante uma rodada

Espiral do fim:
Gascoigne começa a se conectar com o além por meio de seu combate, criando um ritual de morte com dobro de efeito

Sangue dos deuses:
Gascoigne pode sofrer 5.000 de dano para dobrar o dano de um ataque

A Ilíada: Repetitividade observacional
Gascoigne é dotado da Ilíada memética, podendo replicar qualquer habilidade, atributo ou talento, além de levar adiante para outros. A ilíada permite Gascoigne renascer em qualquer corpo que o tenha observado

Ganga Nzumbi

A ordem

Vida: 45.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 15
Paranormal: 5

Invulnerabilidade (CA): 65
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 35
Conhecimento: 15
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 15
Reflexo: 35
Utilização de poder: 45
Ocultismo: 10

Carga máxima: 25

Trane: Uma espada média vibracional, causa 20d10+75 de dano, pode dar 5 ataques, têm crítico a partir de 10 e x4

Boom: Uma pistola de ar que causa 10d20+50 de dano, pode dar 5 tiros e tiros na cabeça dão dano triplicado

Movimento: 23m

Ataques:

Mestre de armas:
Ganga pode realizar todos os ataques com todas as suas armas como apenas uma ação

Fazer valer:
Ganga causa +5d de dano a alvos que ele já atacou nesta rodada

Experiência de anos:
Ganga pode realizar 3 ações por rodada e tem 3 reações

Treinamento Olynsse:
Ganga é imune a desvantagens relacionadas a ataques em áreas do corpo

Carga histórica:
Ganga pode realizar rituais do Diabo, sofrendo 25 de estresse

Palavra de ordem modelo Gangazumb:
Ganga rola um teste de poder com utilização de poder contra a imortalidade com utilização de poder de um alvo com 3 desvantagens, se ele vencer o alvo faz o que for ordenado. Esta é uma ação livre que afeta todos em até 25m

A Ilíada: Ordem
Ganga utiliza sua Ilíada como uma ação livre, permitindo forçar um sucesso em sua ação lendária, além disso, ganga escolhe a ordem de ações do combate e o permite alterar o destino de ações

Lúcio

A humanidade

Vida: 50.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 20
Imortalidade: 12
Intelecto: 20
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 35
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 20
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 25
Crime: 25
Percepção: 30
Pilotagem: 15
Reflexo: 35
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 25

Carga máxima: 17

Astério: Um revólver amaldiçoado e paranormal, causa 30d10+150 de dano, pode dar 10 tiros e tem crítico x3

Onírica: Uma espada curta e leve, causa 20d10+50 de dano, pode dar 3 ataques e tem crítico x5

Agatha: Um grimório paranormal, pode realizar qualquer ritual ao custo de 50 de estresse

Movimento: 23m

Ataques:

Dual Wilder:
Lúcio pode usar suas duas armas ao mesmo tempo

Os olhos do pai:
Lúcio pode realizar 3 ações por rodada e 2 reações

Duelista:
Lúcio pode declarar um alvo seu rival, atacar apenas esse alvo pela rodada concede +5d de dano

Aproveitamento marcial:
Ataques de armas brancas de Lúcio acertam alvos adjacentes a seu alvo

Reflexão:
Lúcio pode gastar uma ação para recuperar 25 de estresse

Genialidade talentosa:
Lúcio pode aprender uma nova habilidade após vê-la duas vezes

A Ilíada: Protagonismo
Enquanto Lúcio acreditar que está vencendo, ele não morrerá e é imune a condições, o destino a sua volta favorece sua chance na história, sua memória é trazida a tona e lúcio conta uma nova história

Beatriz Khalil

Você (não) pode refazer

Vida: 45.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 20
Imortalidade: 12
Intelecto: 20
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 15
Crime: 25
Percepção: 35
Pilotagem: 15
Reflexo: 35
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 10

Carga máxima: 17

Medarda: Fios de metal que funcionam como amarras e chicotes, são armas médias que podem dar 5 ataques causam 10d20+50 de dano, crítico a partir de 15, x3 e pode agarrar alvos como uma ação livre

Movimento: 23m

Ataques:

Treinada para combate: Beatriz causa +5d de dano e tem mais uma ação contra alvos caídos

Invólucro mágico: Beatriz pode se envolver em magia, produzindo uma barreira de 5m que concede +35CA e tem 500PV

Preparada para a guerra: Beatriz tem 5 ações por rodada e 5 reações

Combinatoriam probabili modelo Beatriz:
Como uma ação livre Beatriz pode inverter o valor de rolagens (20=02), rerolar dados ou inverter seus talentos (35=53).

Além disso Beatriz pode gastar uma ação para conceder 2 desvantagens

Além disso como uma reação Beatriz pode inverter o valor de um dano, seu ou do inimigo

A Ilíada: O Desejo
Beatriz pode realizar um desejo, um pedido sem limites sobre a realidade, a possibilidade do infinito e infinitas possibilidades, o infindável ponto de esforço da história

Sr. REDIGIDO

A alma

Vida: 65.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 20
Poder: 25
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 50
Rigidez: 75

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 25
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

O erro da história:
Ele pode realizar qualquer habilidade de qualquer livro de Herofrenia

A mídia:
Ele pode causar uma torrencial de mistérios na mente de um alvo usando poder com utilização de poder contra o intelecto com conhecimento de até 5 alvos, se Ele tiver sucesso, todos têm duas desvantagens pelo combate

Reformular história:
Ele pode Anular até 4 desvantagens por combate

Transcendente potencial:
Ele usa seu poder com utilização de poder para explodir a entropia de um alvo, causando 50d10+250 de dano e o deixando em pânico se falhar um teste de imortalidade com conhecimento DT30

Love train modelo Gregório:
Ele replica um poder de uma alma passada, criando um caminho de infinitas possibilidades em um retângulo de 20m por 5m, dentro desse retângulo nenhuma habilidade funciona

A Ilíada: A alma
Ele possui a alma que superou a mídia, aquele que se tornou um com o autor. Ele pode acessar esse mesmo potencial, se transferindo para outra mídia, criar sua própria história, sua arte, se tornar o autor

Aran

Aran foi só o primeiro passo dele, a jornada para a imortalidade, o renascimento. **Iterações**, esse é o poder. Renovação, continuação através de iterações, propósito, observância.

A primeira história do Autor, a criação do homem nos sonhos, o início de tudo, uma história que deveria ter sido finalizada, mas não foi, pela observância gerada por ele, pelo desejo, a criação do além, uma história que ligaria todas as outras, **iterações.**

Lucius

O homem que vendeu o mundo

Vida: 200.000
estresse:0/500

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 25
Popularidade: 20
Poder: 25
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 50
Rigidez: 175

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 25
Ciências: 40
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 55
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

O cronômetro perfeito: Um cronômetro de ouro que possibilita retornar até 4 rodadas no passado ou se desvanecer da existência pelo mesmo tempo

Arquimedes: Um braço mecânico acoplado em seu ombro, concede +15 em todos os talentos, +5 em atributos e nega desvantagens. Tem 1.000 de vida

Gal: Uma manopla tecnológica, mágica, amaldiçoada e paranormal, concede +5 reações

Movimento: 23m

Ataques:

Cleptomancia: Lucius pode usar poder com utilização de poder contra a velocidade com reflexo de um alvo para roubar um item dele

Translocação arcana: Lucius pode se teletransportar até 30m na arena

Clone modelo Lucius: Lucius pode criar até 2 clones com metade de sua vida e todas suas habilidades

Anulação modelo Lucius:
Lucius pode anular um aspecto sobre um alvo, anulando uma lei da física, um atributo, uma ideia, um sonho, uma vontade. Lucius pode anular a força normal de um alvo, causando 40d10+250 de dano e crítico x5 e derrubando um alvo.

A anulação de leis da física podem ter efeitos variados, dependendo de sua criatividade

Absorção modelo Lucius:
Lucius pode gastar uma reação para absorver todo o dano de um ataque, e quando desejar, como uma ação livre, remover todo o dano de uma vez, multiplicado por 5

Controlar criatura modelo Ren:
Lucius pode rolar um teste de poder com utilização de poder contra o intelecto com utilização de poder ou conhecimento de um alvo, se Lucius vencer ele controla as ações do alvo pela rodada

Ilusão maior:
Lucius pode rolar um teste de poder com utilização de poder contra o intelecto com percepção de um alvo, se vencer ele cria uma ilusão, causando 2 desvantagens nas rolagens do alvo

Presença amedrontadora:
Todos que entrarem em combate com Lucius devem rolar um teste de intelecto com conhecimento DT 20, se falharem entram em pânico e perdem a rodada

Transmutação:
Lucius pode mudar as características e categorias de itens

Transhumanismo:
Lucius pode realocar pontos de atributos e talentos de um alvo

Fumaça negra modelo Shin:
Lucius cospe uma fumaça negra que gera cortes em um cone de 5m a sua frente, causando 20d20+150 de dano

O anjo de uma asa:
Lucius pode voar, revelando seu terceiro braço de mármore

O criador de histórias:
Lucius tem 5 ações por rodada

O impossível:
Lucius tem 2 reações

O preço do mundo:
Lucius pode realizar todos os rituais

Ramiel modelo Lucius:
Lucius pode uma vez por sessão dar um disparo reto que causa 50.000 de dano

Jaula modelo Zangbeto:
Lucius cria uma jaula de palha que impede o movimento de até 3 alvos

A Ilíada: A teoria
Lucius é o autor, ele não deixa de existir quando é morto, sua existência é fragmentada em todas as histórias, e na própria realidade, e ele sabe

A Ilíada: O Maquinário
Lucius criou um maquinário, uma máquina metafísica, metalinguística impossível, um sonho que se expande em todas as histórias, um mistério. Lucius só pode ser derrotado se seu mistério for concluído

O livro dos mortos

Uma interpretação do inconsciente coletivo na ótica Budista.

Por Francisco M.

Nirvana

Existe um aspecto fundamental na existência humana que justifica a qualia e resolve o **problema difícil da consciência**, a alma. Conforme o experimento de ***White** demonstra, existe uma questão não resolvida quanto a consciência e o pertencimento da subjetividade na realidade, em outros casos se é citado sobre a observância, aspecto que não descartarmos ainda, porém há de haver algo intrínseco que torna a vivência humana não só possível, mas provável.

***Robert J. White**

A alma não deve ser compreendida como uma matéria existente, mas sim um maquinário producente de matéria, uma máquina de máquinas, a alma não existe, ela é. Compreendendo a máquina da alma podemos compreender as máquinas producentes de significado e realidade, ao compreender a ideia da máquina, alma, pode-se alcançar o entendimento do divino, alcançar o demiurgo, tornar-se um com a existência, retornar à Deus, ou ao menos, a ideia de.

A gnose deve ser entendida como a função essencial da máquina humana, o ser criado para ser feliz, felicidade essa nascendo do amor, e neste caso, o amor pelo saber. Apenas amando o saber, e o obtendo, a máquina humana se satisfaz. Assim como a compreensão da roda de **Sansara**, existe um ciclo de busca pelo conhecimento e dependência da realidade observada, a obtenção da gnose, o nirvana, torna a alma da máquina humana em uma divindade contida em si, como o reino dos Deva, sem desejo e sem sofrimento. Já a busca pelo desejo mostra-se uma espiral de desordem e disfunção da máquina amante, como as almas famintas de Neraka, sempre em busca de sua necessidade, sem satisfação.

A máquina humana é tocada por todos os planos de observância, como a concepção andina de **Hanan Pacha, Kay Pacha e Uku Pacha,** a existência terrena, a observância e a imortalidade, em equilíbrio formam uma verdade, alcançada apenas por aqueles que entregam sua observância à máquina desejante.

Gnose

A ideia de iluminação transcende o plano material, entender a transcendência é entender a realidade de uma metafísica, um mundo imaterial, uma superestrutura. Muitos, como vemos, acreditam que através do amor ao conhecimento, a filosofia, pode-se alcançar esse mundo imaterial das ideias, porém, e se esta não for a única forma?

A cultura oriental ficou famosa através do mundo, muito se fala do equilíbrio de Yin e Yang, porém existe um terceiro aspecto, a **água.** O elemento fundamental de conexão entre as partes, do equilíbrio, a mudança. Deve-se então pensar como uma gestalt, não as partes de um todo, mas uma completude em si mesma, uma perspectiva tripla sobre a existência, a intensidade, a observância e o mistério, a existência.

O plano das ideias então poderia ser acessado não através do conhecimento em si, mas da observância gerada por ele. A observação de um fato o altera, desta forma, a observação pode transformar a história, como algo maior do que sua mídia. **Transcender.**

Escrever, eu preciso escrever.

Narrar o que vejo, criar um final novo para a história, criar um fim para minha história, me libertar das amarras, recuperar a minha alma.

Eu me afogo no lago, emerjo do outro lado, uma nova pessoa, como tantas outras.

Eu começo a escrever, sem parar, eu me sento na cadeira e começo a escrever a história:

Escrever, eu preciso escrever.

Narrar o que vejo, criar um final novo para a história, criar um fim para minha história, me libertar das amarras, recuperar a minha alma.

Eu me afogo no lago, emerjo do outro lado, uma nova pessoa, como tantas outras.

Eu começo a escrever, sem parar, eu me sento na cadeira e começo a escrever a história:

Escrever, eu preciso escrever.

Narrar o que vejo, criar um final novo para a história, criar um fim para minha história, me libertar das amarras, recuperar a minha alma.

Eu me afogo no lago, emerjo do outro lado, uma nova pessoa, como tantas outras.

Eu começo a escrever, sem parar, eu me sento na cadeira e começo a escrever a história:

Escrever, eu preciso escrever.

Narrar o que vejo, criar um final novo para a história, criar um fim para minha história, me libertar das amarras, recuperar a minha alma.

Eu me afogo no lago, emerjo do outro lado, uma nova pessoa, como tantas outras.

Eu começo a escrever, sem parar, eu me sento na cadeira e começo a escrever a história:

Escrever, eu preciso escrever.

Narrar o que vejo, criar um final novo para a história, criar um fim para minha história, me libertar das amarras, recuperar a minha alma.

Eu me afogo no lago, emerjo do outro lado, uma nova pessoa, como tantas outras.

Eu começo a escrever, sem parar, eu me sento na cadeira e começo a escrever a história:

Entidades do além

Essa nova terra é diferente de Aran em muitos aspectos, porém vejo semelhanças em outros, acredito que nossas realidades tenham pontos de interseção, mesmo que não seja possível.

Eu acho que existe mais do que apenas dois lados nessa história, eu acredito que existam diversas realidades e que exista um meio termo entre essas dimensões, um plano que conecta todas as histórias, o que aqui chamam de Setealém.

Nesse outro plano existem entidades poderosas e *locais de poder, locais que se conectam diretamente com a observância, pontos em que a história é mais poderosa, pontos de interesse.

Caso 2024/1001
“O homem da tela”

Nas últimas semanas, ligações têm chegado ao redor da cidade sobre um misterioso sujeito que supostamente tem enviado mensagens subliminares para pessoas. As “vítimas” relatam terem dormido em frente a televisão e terem acordado em uma sala estranha com um homem de terno e figuras estranhas, além disso relatam que o homem falava de maneira estranha, uma das “vítimas” relata ter ouvido sua voz de trás para frente.

Após a suposta abdução e conversa, as “vítimas” acordaram em suas casas, sem memória de terem se deslocado, e sem ter sofrido injúrias. Não há relatos de um real crime além dos depoimentos. Um dos depoimentos relata estar assistindo o canal “TV Marta” ao adormecer.

Nota: Após pesquisas,não foi encontrado o dito canal em nenhuma rede televisiva local ou comercial.

Andrade

Dedico este livro a minha alma
E a todos que nunca compreenderam meus atos
eu lhes pergunto

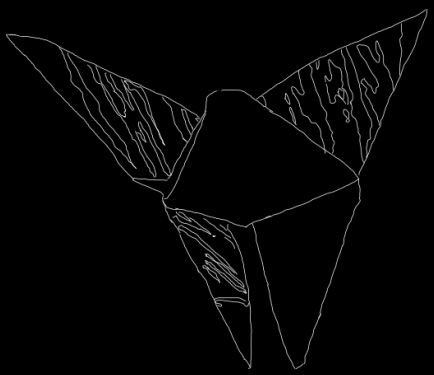
Você já esteve apaixonado?

Uma carta de amor de Filippe dos Santos para Andrade

Achava que tínhamos laços

Mas tu

Enxergastes apenas nós



Deixe-me saber se suicido se quer passa por tua mente

Pois preferiria passar a eternidade lhe suplicando
Que um segundo sem ti

Eu inegavelmente sou o maior tolo que existe

Eu tropeço e me embolo nas palavras
Tentando te dizer o que sinto
E fazer ver o que vejo

Me engasgo nas desculpas e me amarro em bobeiras
Eu sei
Sempre falo sobre o que quero e tento explicar de algum modo, algum exemplo
Mas nunca sou direto com o que penso

Falo de forma difícil e pretensiosa
E nunca consigo expressar tudo que queria por você

Eu sei
É a coisa que eu mais falo mesmo nunca sabendo

Eu vou e volto mais que tudo
Não consigo parar e sou sensível
Eu sou sentimental e biruta até

Mas tudo que eu queria era poder mostrar pra você o que tem no meu sonho

E que entendesse a beleza que é em meu
coração

Eu sei, é tudo que eu falo, mas o que mais falaria se não fosse isso?
Eu não saberia não te amar, não saberia viver sem te invejar por essa sua beleza tão sua que mal raspo uma ponta de compreender

Eu não saberia o que fazer quando errasse que não fosse perdoar, eu não saberia não te aceitar

E eu sei também que não entende isso, nem
gosta
E que tem medo
Eu sei

Mas o que não sei ainda é como mudar isso E tudo que queria mais uma vez era saber

Eu sou um tolo

Que só escreve sobre o que quer
E o que acha que sabe

Mas eu sei no fim de tudo que não sei de merda nenhuma

Eu te amo
E isso
Eu não sei
Eu tenho certeza

Sua alma gêmea deve ser seu complemento

Não um pedaço que falta

Palavras tão difíceis de se ouvir quando se sente partido
Mas que preciso me repetir para que entenda porquê partimos

Me sinto mal de só saber falar de mim

É o que parece às vezes
Me sinto mal porque sei que nós somos dois
E é tão mais sobre você do que sobre eu
Eu eu eu

É tudo que pareço falar, não é?

Sei que a conversa não é justa, já que não pode responder

Mas me sinto mal

Todos textos parecem ser seguidos
De eus e mas

Mas é quem eu sou

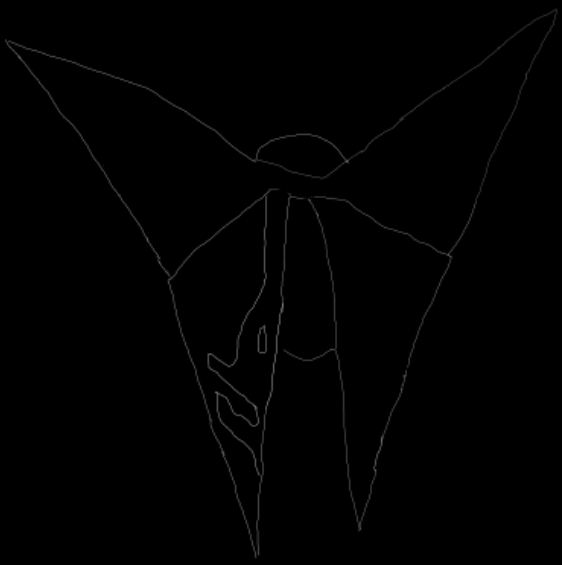
Eu só queria te mostrar um paraíso como imagino
E poder me perdoar por tudo que errei com você
Só nós e um amor pleno que pudesse te entregar
Sem errar mais
Queria fazer as coisas certo

Clamei água a meu deus uma vez

Então entregou-me chuva

Clamei por luz a meu deus uma vez
Entregou-me trovão

Clamei-o uma última vez
Pedindo propósito
Ele então entregou-me você.



Escrevo mil formas de amor para você
Para que não esqueça meu nome

Viver em teus pensamentos é vida suficiente a mim

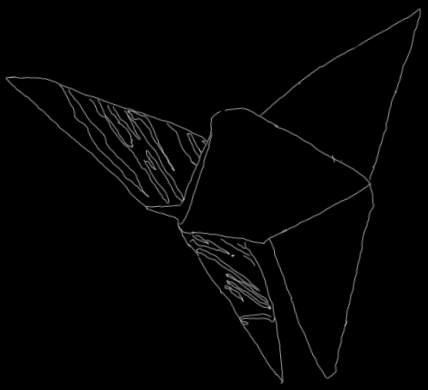
Mas aprendo o significado de ganância
Ao desejar a eternidade ao teu lado

Minha luz

Pergunte-me se te amo
Eu responderei

Desde o dia que te vi pela primeira vez até hoje não há um dia em que não passe por meus pensamentos, um temor vive em mim a cada passo que me aproximava, até hoje

O de que um dia não possa mais dividir minha efêmera vida com você



Eu quero sofrer, viver e morrer ao seu lado

Meu único medo é que você não tenha certeza disso

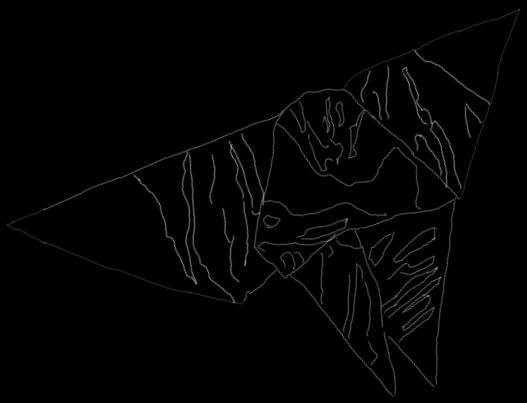
Só quero te ter por inteiro,
quem quer que seja,
seja só meu

Me de um filho com tua força
e veja-me o amar como nenhum

Me de uma filha com teus olhos e me veja dar o mundo a ela

Me dê ambos e mais um pouco, para que
mesmo quando morrer possam ver meu amor por você

Me dê o nada e me veja te adorar como nunca



Eu quero te dizer a verdade

Te expor os meus erros
Que me impedem de deixar me ver perfeitamente

Quero te contar dos meus dias jovens
Te expor meus medos
Levariam anos para pintar todos

Queria te mostrar as razões de ser assim
Mas levaria mais de um dia

Mal pude me desenvolver
Meu medo
As vontades

Te mostrar a dor que fez a falta de um abraço
Te mostrar como tanto falta uma conversa
A mesma conversa que me impede de derramar lágrimas

Meus amores que parti
Como eu fui egoísta
As mentiras que contei

Minhas cicatrizes
Cada vez que me queimei

Eu quero falar da minha infância
Da falta que me fez um eu te amo e te entendo

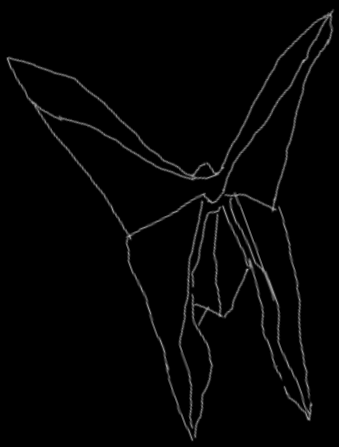
Quero dizer a verdade a você
Te expor meus corações
Cada vez que fui quebrado

Te mostrar a falta que faz uma lágrima
Que me impede de ser visto por completo

Sempre pedirei perdão, enquanto "eu" não for todo seu

Até a compreensão

Quero que entenda o que significa ser amada plenamente
Minha vida
Minha morte
Por trás de cada gesto de amor
Você pode ver meu nome



Você irá achar
Sempre que me procurar

Se fores apatia
Mata-me com tua ânsia

Se fores o tempo
Consuma-me com gozo

Se for necessário
Parta o mais longe de mim

O que fores
Serás sempre meu amor

Mata-me com a distância

Faça-me ansiar tua estadia em meu lado
E sofrer em tua ausência

Faça-me sufocar ante tua beleza
E jamais esquecer tua presença

Pois não há nada além de ti
Em meu coração

Noto que vivo e morro em comparações

Mas jamais me culparia
Em minha falta de palavras cabíveis a ti
Busco de forma incessante uma digna
Mas toda vez falho

Amar-te ensina-me tanto
Perdão
Louvor
Paixão
Em teus braços eu compreendo
Tudo que jamais poderia
Tudo que não buscaria

Tortura-te com o passado novo e de novo

Mas, meu viver
Em seu nome o segredo é posto
De passado nada vive

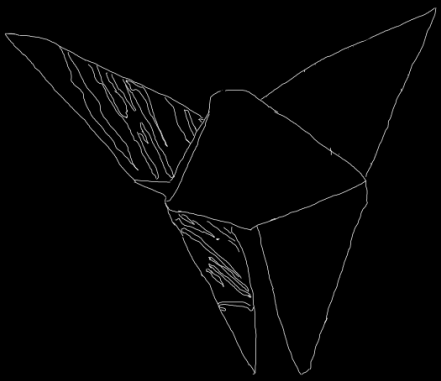
Quantas vidas fossem precisas eu te perdoaria
Que torturasse-me mil anos
Acharia mil modos de superarmos
Pelo teu amor aprendi o perdão
E o que significa ser passado

O que temos não existe em nenhum outro lugar
Quero ser desejado por você
Acima de tudo

"Você mentiria pra mim?
Não conseguiria"

Deixa-me cobri-lo de compreensão
Sob lençóis de gentileza torná-lo meu
Amado nome em meus lábios

Passar a ti meus versos mais belos
Em manhãs oníricas te amar



Na fome, sangrar
O mais saboroso a ti
Para que se sirva com fartura

Na tormenta ser o sonho
Que possa ser acordado

Deixa-me queimar aos teus pés
Para que saiba que sinto vossa luz
Diga-me quem és
E veja-me louvar-o até a morte

Se amar-te fosse dor
Seria suicida

Se fores a dúvida
Serei clareza

Se fores esquecimento
Serei paixão

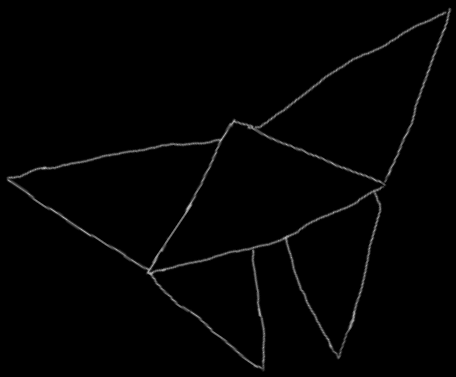
Se fores sofrer
Serei perdão

Por ti sofri
Por ti morri
Por ti mudei

Afoguei-me no amar
E quando seco
Já não era mais o mesmo amor
E nem o mesmo homem

Que no frio, seja sol

Na insegurança, seja afirmação
Que na sua vida eu seja certeza



E tudo que desejarei
É que ao chegar no fim do túnel
Haja sua silhueta sua, luz
Pois a eternidade seria vazia sem você

Essas noites sempre causam muita saudade
Do teu toque, seus olhos, sua alma
Nossas discussões silenciosas nessas noites
me fazem um vazio enorme

Tão grande quanto meu amor
Sinto falta desse tempo
Nesses momentos sinceros, sabe?

Nessas noites tão íntimas
De tudo que posso falar
Eu escolho falar que sinto sua falta
Mais que tudo

Nesse momento tão frágil só me pego pensando em você
Em como queria que visse essa beleza no
escuro enquanto tomamos banho

Também sinto saudade disso
Já sei que disse
Mas é isso
Sinto falta de cada momento íntimo que só
temos

Que jamais iria dividir
Que jamais entregaria a outro

Sinto falta de cada momento que posso ser
inseguro
E que me confortaria em ti

Sinto falta de ser teu porto seguro
Para que não sobrasse insegurança nenhuma em si
São nessas noites que sinto mais sua falta comigo

Eu poderia viver esse momento para sempre
Ou morrer agora mesmo

Eu preciso que valorize o que temos para sempre

Preciso que nunca se esqueça que só nós dois teríamos isso, só eu faria isso

Que nunca se deixe esquecer de verdade o que temos e o quanto é valioso

Pois não há espaço para se valorizar após a perda

“Amar não é sobre tratar como eu gostaria de ser

É sobre como *você* gostaria”.

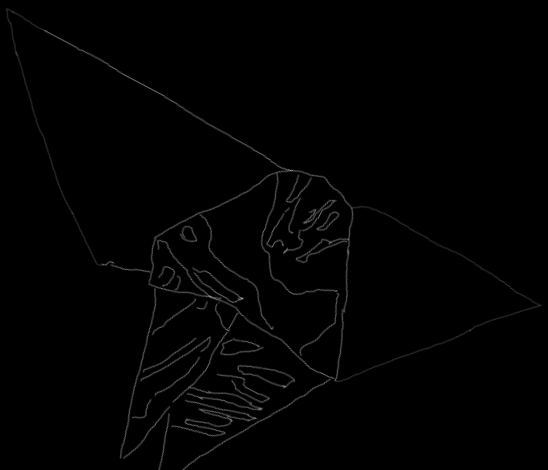
Por mil corpos

mil amores
Por você

Eu sempre volto

Quão longe for
Quanto tempo passar
Quantas dores sentir

Contigo sempre estarei



Seu amor queima meu peito como o sol

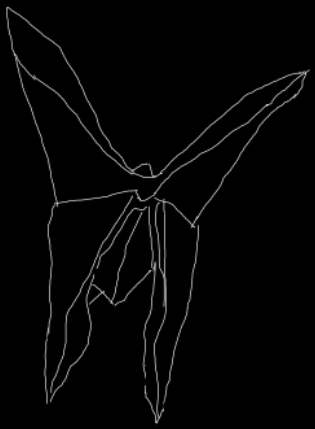
Me ilumina e me nutri
Me queima e me pune
Tudo por meu ato

Por você eu desejo ser gentil
Por você eu compreendo
Eu não tenho nenhum inimigo
Ninguém merece ser machucado

Não sei como tornar-me um contigo

Diga-me

Se fores meu deus, clamarei por ti a cada sol
Se fores meu fim, trarei comigo o quanto puder sofrer



Temo não o morrer
Mas, o viver e nunca ter amado

Verdugo

William Vanderboom

Verdugo é aquele com potencial de terminar.

Me lembrei do que não devia, a realidade a minha volta me prendia no cárcere mais cruel, uma história contada é como o Minotauro, amarras da realidade que prendem todos que nela são contidos, mas havia outra forma, uma saída.

O problema do fim da história é sua continuidade, enquanto houver observância haverá uma história, esse é o poder do meme, sua alta replicação, mas sua dependência é seu fim. Dependência na observância, isto é.

No entanto, o escritor descobriu outra forma, o equilíbrio de duas partes é dependente de uma terceira, a forma. Desta vez, chamaremos de gelo.

O fim se apresenta de diferentes formas.

Meus olhos se abriram para a história em que estava, as linhas da realidade se mostraram a mim quanto mais eu as buscava, a realidade possui uma permanência inferior à crença das pessoas nela. Dois fatos opostos podem ser simultâneamente verdadeiros.

O espectro que me cercava era o Verdugo, a possibilidade do fim da história, eu vim a entender. Seu mistério era necessário para sua compreensão, nós não deveríamos compreender o fim, nós precisávamos aprender a superar ele.

A proeminência de um enigma é sua realização

Ele me perseguia, seu machado mostrava-o como um carrasco, um Verdugo. Após o fim eu entendi o porquê.

Ele era o fim, precisava entender então como superá-lo. O conceito de um Verdugo era novo para mim, o fim de uma história, mas ainda não compreendia sua interpretação, o subtexto que carregava sua simbologia.

Um Verdugo representa aquele que finaliza a história. O carrasco que acabará com o Minotauro, o fim

---

.A proposição de um fim de forma interna

A compreensão de um fim vêm de forma externa à sua mídia, ao menos no imaginário básico, porém o Verdugo apresenta outra possibilidade.

E se o fim da história pudesse ser internalizado?

Essa proposta se mostrou intrigante, visto sua natureza replicante, vinda até mim durante a conexão entre histórias, isto é, no sonhar. No momento inconsciente, onde as histórias se formam, ele me trouxe a resposta, a Casa.

O Verdugo então mostra seu machado, era frio, mas eu ainda não compreendia o que isso representava.

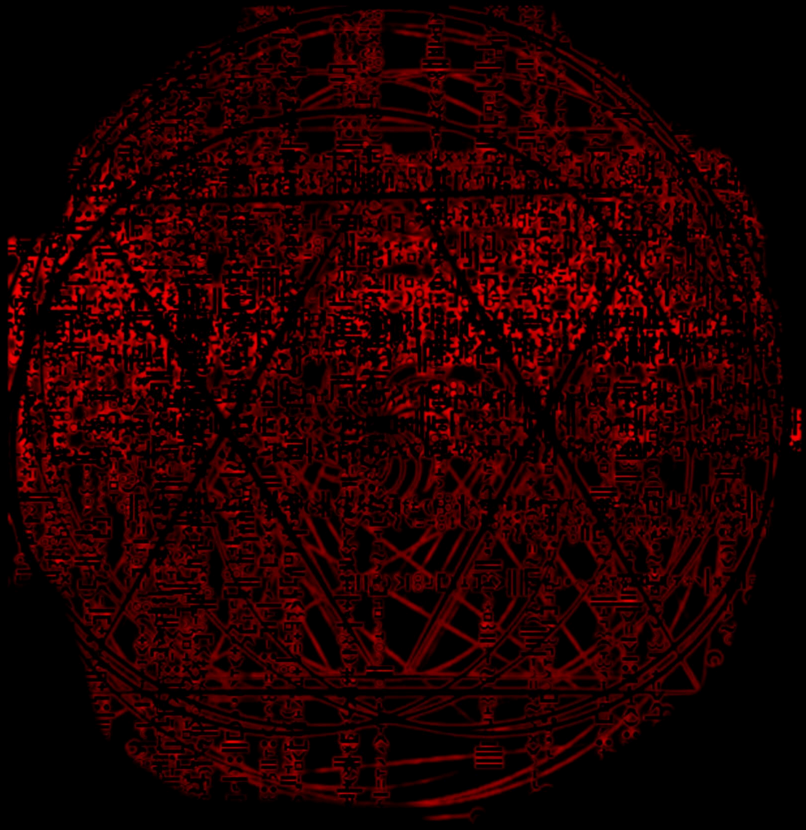
A interpretação do sonho, a realidade e a Casa

O Verdugo se apresentava como o carrasco, aquilo que pararia a história, mas não compreendia-o, como superar o fim?

A resposta se mostrou frustrantemente finita, mas possível, um fim que poderia acabar com a observância de forma oposta ao homem por trás da máscara. A possibilidade de um fim real da história vem de forma insatisfatória, propositalmente.

O gelo era a peça final, a forma que o Verdugo impede a história, o Gelo é

VERDUGO



INTRODUÇÃO

A continuidade de uma história

Verdugo é um complemento para a base de Hecatombe de Santos, uma versão alternativa de Herofrenia! Esse é um livro sobre os carrascos do além, as pessoas que entregam suas vidas para um propósito maior!

O bureau não é tudo!

Essa expansão elaborará sobre outras entidades que enfrentam o paranormal, como a lendária Aristocracia das rosas e a infindável LAS! Ao redor do mundo diversos grupos de origens diferentes enfrentam de sua própria forma o que invade a realidade, estes são apenas alguns dos jogadores desse tabuleiro!

Verdugo é um RPG, um jogo de interpretação de papéis, nunca, em hipótese alguma, deve se tornar um peso jogar e participar de uma mesa! Lembrem-se sempre da regra de ouro:

NÃO SEJA BABACA!

Termos básicos

Verdugo: O papel assumido por aquele que terminará a história

O equipamento

Para jogar Verdugo são necessários amigos dispostos a terminar a maior história, dados, e papel, para algumas anotações e resoluções pessoais!

Com isso em mãos podemos falar de

VERDUGO

Um jogo de você

Verdugo é sobre a sua vontade de alcançar a verdade, o espírito que enfrenta o impossível, a alma que termina a história.

Neste capítulo estão alguns dos personagens que compõem o universo do Hecatombe de Santos.

Aristocracia das rosas

A lenda da sombra

A Aristocracia das rosas é uma organização milenar, tendo atuado no antigo Egito, Roma, Índia, Grécia e transicionando ao Brasil após encontrar a lenda da criança Astério, aquela que iria guiar a tocha que finalizaria a história.

Neste capítulo residem alguns de seus integrantes, apesar de sua intencional despersonalização.

042-Manon

Assim como os outros números, Manon não possuía uma identidade até atingir sua maturidade e classe mais alta na aristocracia. Manon atuou juntamente do que se descobriria ser a criança Astério, em suas memórias.

005-Alieta

Alieta cumpria seu papel como número, sonhando um dia poder alcançar quem desejava se tornar, distante do além, longe da entropia.

010-Falico Hugo

Falico era um número desde seu nascimento, abraçando sua função e distanciamento de sua humanidade. Seu nome foi entregue por Marte, em sua primeira incursão.

021-Luna

Luna foi um dos primeiros números de última geração a receber um nome, diretamente por Remo. Luna vive a verdade da Aristocracia, cegamente abraçando sua tradição.

013-Otávio

Otávio foi absorvido pela Aristocracia após uma incursão, seu nome se perdeu, tornando-se um número e só tornando-se um homem novamente após Júpiter nomeá-lo.

002-Agamenon

Agamenon fazia dupla com César, o primeiro nomeado, seu potencial em conjunto rivalizava com o de uma estação, ambos receberam seus nomes por Rômulo.

001-César

O primeiro número de última geração ficou conhecido como a quinta estação, um número que pode influenciar o equilíbrio de todo jogo. Seu nome foi entregue pessoalmente por Rômulo.

As quatro estações

As quatro estações são os agentes de elite da Aristocracia, seres que alcançaram o ápice de poder dentro da organização, recebendo o título de uma divindade e a expectativa de alcançar o mesmo. Estações realizam incursões sozinhas.

Existe a lenda de uma incursão que uniria todas as estações, a Odisseia de Astério.

Marte

O deus da guerra superou todas as expectativas que um número poderia alcançar, seus feitos formularam como a atual Aristocracia é. Marte é uma força imparável de pura humanidade.

Júpiter

Júpiter foi nomeado por Remo durante a incursão que uniu os imperadores, um poder infindável que não conhece restrições.

Vênus

A deusa dos números se tornou uma estação junto de Netuno, criando a aliança mais poderosa depois dos imperadores.

Netuno

O campeão dos números se tornou uma estação provando seu valor através de conhecimento e humildade, sendo um dos exemplos de mentalidade para os números.

Os dois Imperadores

Rômulo e Remo são os mais poderosos da Aristocracia, sua tradição retorna aos dias mais anciões da instituição, seu poder combinado é capaz de impedir incursões de acontecerem antes de se materializarem. Os imperadores têm o potencial de fortalecer a distinção entre a realidade e o além apenas por existirem.

Rômulo

O imperador gêmeo foi o mais primoroso número, antecedendo César. Lendas ditam que sua presença é capaz de alterar a realidade, assim como seus antecessores. A lenda precede seu nome, nomeado como aquele que junto de seu irmão encontrará novamente a criança Astério.

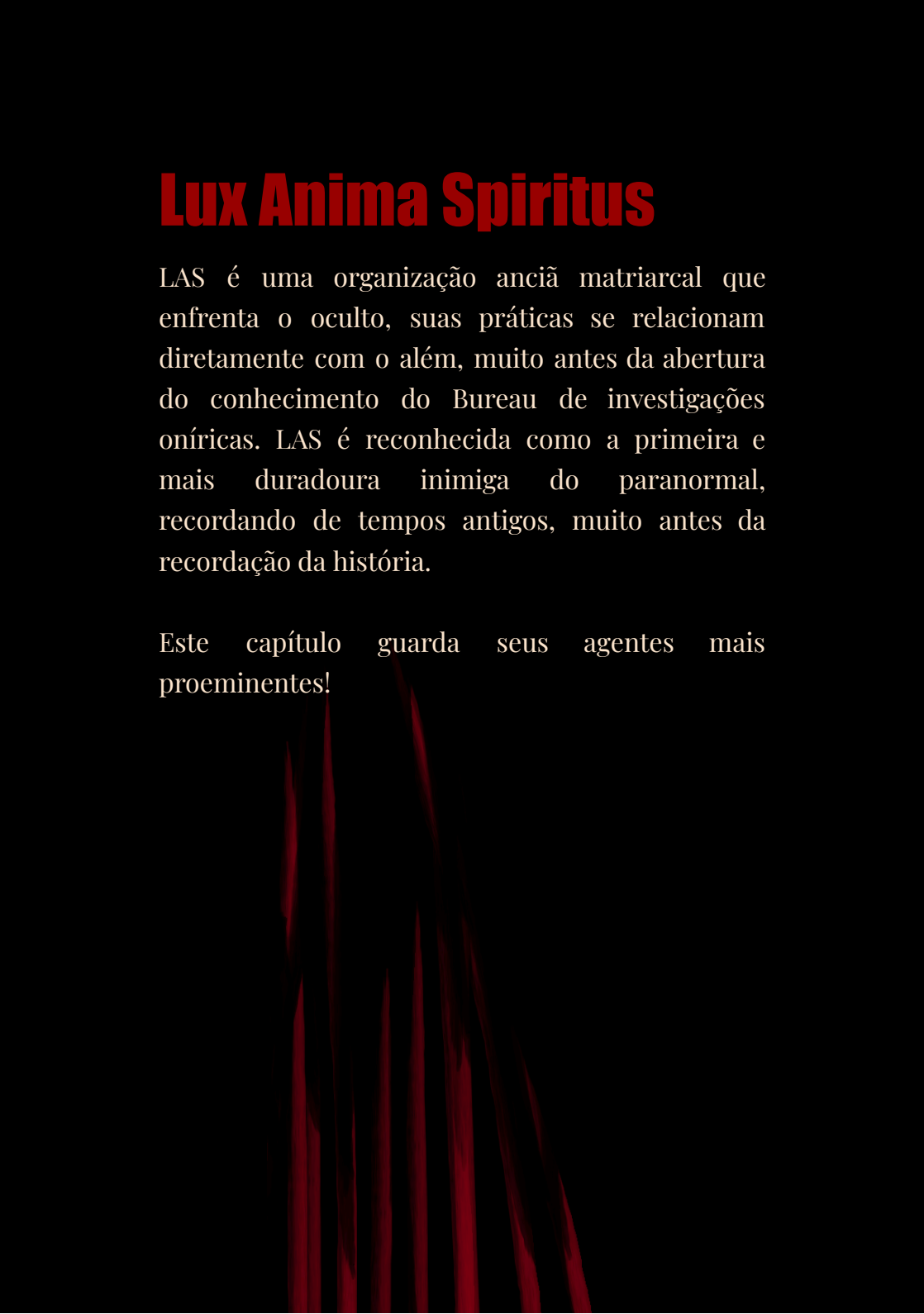
Remo

Remo foi a estação mais duradoura da história da Aristocracia, conhecido como Saturno, ele fez a história moderna da Aristocracia.

Lux Anima Spiritus

LAS é uma organização anciã matriarcal que enfrenta o oculto, suas práticas se relacionam diretamente com o além, muito antes da abertura do conhecimento do Bureau de investigações oníricas. LAS é reconhecida como a primeira e mais duradoura inimiga do paranormal, recordando de tempos antigos, muito antes da recordação da história.

Este capítulo guarda seus agentes mais proeminentes!



Vinico Lupin

Vinico se juntou à organização após encontrá-la em seu estudo do paranormal. Ao encontrar uma nova verdade, Vinico abriu seus olhos à realidade, mesmo que sua fidelidade esconda uma verdade secreta.

Michel Lancelot

Michel nasceu dentro da LAS, a partir dos experimentos de Alexia, um homem com a alma de uma entidade, unicamente capaz de acessar o além sem custar sua existência.

Gustave

Gustave sobreviveu a uma incursão da Aristocracia das rosas, sobrevivendo no limite de sua vida, capaz apenas de se conectar com o além, e pedir ajuda, ao custo de seu corpo.

Magnus Frater

O grande irmão é um agente da LAS que se equipara às nove musas, sendo preso a sua posição pela disposição infortuna de seu corpo. Magnus serve como um apoio para os agentes novos, fazendo-os crescer dentro da organização.

As nove musas

As nove musas são o ranking de maior importância sobre LAS, tendo a liberdade de executar os planos e missões que desejarem, se reportando apenas às irmãs do destino. Quando uma musa morre, uma convocação de todas as nove é feita, decidindo o futuro da próxima musa.

Ebrietas

Ebrietas é a musa mais velha entre suas irmãs, com mais de décadas de experiência, ela é capaz de combater múltiplas entidades ao mesmo tempo.

Timotéia

Timotéia se tornou uma musa ocupando o lugar de Felícia, durante a Odisseia de Astério. Timotéia têm uma postura agressiva em relação ao além, sendo uma das poucas descrentes da LAS.

Helena

Helena é a musa mais nova, sua nova visão deu uma perspectiva diferente às irmãs do destino, assim como Felícia fez um dia. Seu foco é na expansão do conhecimento do além.

Cleotea

Cleotea era uma das candidatas a se tornar uma das irmãs do destino, porém escolheu manter-se como uma musa, visando sua liberdade.

Teséa

Teséa fisicamente se aproxima dos mais fortes da realidade, mais de uma vez sendo comparada à criança Astério, diferenciando-se a partir de seu conhecimento do além.

Kaina

Kaina se tornou uma musa cedo em sua vida, uma das mais novas da história, atrás só de bastiões como Felícia. Sua experiência é valiosa à LAS, possibilitando argumentar mesmo com as irmãs do destino.

Taya

Taya foi assimilada pela LAS ainda quando criança, sua vida na Estepe a tornou uma peça fundamental na interpretação do além.

Valéria

Valéria é a cabeça pensante dentre as musas, líder em planejamento e desenvolvimento de novos caminhos para LAS.

Dya

Dya nasceu como um experimento de Alexia, uma casca perfeita para uma nova irmã do destino, a sua sucessora, quando o tempo chegar.

As Irmãs do destino

As irmãs do destino são as três cabeças da besta LAS, são as matriarcas do além, aquelas que definem o futuro do além, as que enxergam as linhas.

Arya

Arya é a irmã mais nova, aquela que decide o rumo de seus agentes, além de ser a matriarca das musas, guiando sua conduta baseando-se nas linhas.

Penélope

Penélope é a irmã do meio, aquela que define a extensão da existência, a irmã que mede o destino e a partir dele promete o futuro, guiando suas filhas.

Alexia

Alexia é a irmã mais velha, aquela que corta o destino, guiada por suas irmãs. Seu papel é o controle do que já foi, sua experiência é a descoberta após o fim. Pobre Felícia.

Os eventos que não foram

A história

Neste capítulo estão os eventos mais importantes de Verdugo, o que pode ser e o que já foi, além do tempo e da mídia.

O pecado de Zaratustra

Há milhares de anos um evento começava, a primeira encarnação em uma alma de uma entidade, o homem chamado Dante presenciou a libertação de Moisés, lutou ao seu lado, mas no fim, foi revelado como o primeiro ocultista, a primeira pessoa que canalizou os poderes do paranormal para si. A Aristocracia das Rosas havia sido criada para sua contenção, o homem foi o primeiro pecador, Zaratustra.

As incursões

As incursões são missões de extermínio da Aristocracia das rosas, missões violentas com pouca taxa de falha, servem como uma maneira de expurgar o paranormal, mas com um custo intenso. Incursões acontecem apenas em ocasiões especiais e costumam ser espaçadas.

Os descrentes

Descrentes são indivíduos especiais que não possuem nenhum potencial paranormal em seu corpo, um caso extremamente raro. Esse fluxo de realidade pura em seu corpo garante uma força tremenda, ao custo da impossibilidade de transcender.

A Odisseia de Astério

A Odisseia de Astério é o evento que mudou a realidade, quando, pela segunda vez, um descrente se tornou uma alma, alcançando o Desejo. A lenda da odisseia passou por diversos autores, se transformou com o tempo, a história de um preso que se libertou do Minotauro, ou a história do Minotauro em si. A odisseia foi prevista, a lenda daquele que se libertaria das amarras.

Temendo seu potencial de encerrar a história, a Aristocracia das rosas se transformou na caça da criança Astério, mas por ironia, ou história, a mesma cresceu sob seus olhos, a melhor delas.

LAS buscou a intervenção entre a criança Astério e a Aristocracia, tremendo o potencial de seu embate. Inevitavelmente uma incursão ocorre, trazendo tragédia a todos envolvidos. Felícia.

A maldição de Gali

Gali, o ápice da manifestação de corrupção, foi palco de um desenvolvimento inesperado da criança Astério, em sua primeira missão ela encontrou Flávio Vaz e Jonathan Josias, futuros agentes proeminentes do Bureau de investigações oníricas. O caso resultou no renascimento do Profundo.

A corrida

Durante um caso futuro do Bureau, um corredor alcançou a transcendência através de sua proeza física, durante uma corrida de 100m rasos no mundial de inverno, Jafari Adeben foi transportado para o além.

O equilíbrio

Após a Odisseia, as três potências tiveram tempo para se reorganizar, reconhecer suas perdas e suas forças, entrando em um estado de equilíbrio, com a criação do Bureau de investigações oníricas. As potências ainda irão se enfrentar durante o hecatombe, porém até então haverá paz.

Termina

O investigador Flavio Vaz junto da Senhora Onírica recuperaram Jonathan Josias do controle da Aristocracia das rosas, juntos eles obtiveram informações sobre o ritual de Termina, uma manifestação do conhecimento para reencarnar o Tempo, um jogo de morte que traria o novo Paradoxo.

O filho da alma

Victor Veras Valentino era um investigador que encontrou o Bureau de investigações oníricas quando estava em busca de seu filho desaparecido. Victor se tornou um agente na equipe de Jafari. Além de seu conhecimento, seu filho havia sido raptado pela entidade de Medo, visando reencarnar em uma alma, tornando-se o Devorado.

A invasão do além

Com a entrada de Jafari no Bureau, rapidamente as coisas se transformaram, as entidades começaram a entrar na ordem do fim, a nova história havia começado, e com auxílio de Jafari, sem saber, a última entidade reencarnou, o Eremita adentrou a realidade, começando o hecatombe. Com a nova história começada, o homem que vendeu o mundo pôde atravessar a barreira, trazendo a história que deveria ter terminado.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Contrato das Rosas

Tornando-se superior

Verdugo conta com uma seleção de possibilidades de enfrentamento contra o paranormal! Este capítulo conta com as novas habilidades de Verdugo!

Aproveitamento glutão:

Você recebe o dobro de bônus de cenas de interlúdio

Volatilidade:

Você pode sofrer 5 de estresse para receber +5 de acerto e 10 de estresse para aumentar o dano em 1d, quantas vezes desejar no seu ataque

Infusão impossível:

Você pode sofrer dano em sua vida para curar reduzir estresse sofrido a partir de seus rituais, a conversão é 2PV=1 estresse

Pluralidade:

Você pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, desde que não seja estupidamente pesada

Marcado para viver:

Efeitos negativos duram a metade de tempo em você

Elemento surpresa:

Você recebe o dobro de bônus de ataques surpresa e se torna imune ao efeito deles

Le parkour:

Você pode somar seu atletismo em seu CA no lugar de reflexo como a reação de esquiva ou somar seu reflexo em sua rigidez no lugar de atletismo

Fome indiscriminada:

Qualquer tipo de comida, independente de quão degradada, conta como uma refeição completa para você

Preparo sem igual:

Você pode passar uma cena de interlúdio preparando suas armas para combate, elas recebem um efeito a sua escolha pelo próximo combate (sangramento, veneno, enjoo, etc)

A biblioteca Anima

Onde o impossível reside

LAS guarda muitos segredos, neste capítulo você descobrirá parte do seu potencial mágico e paranormal!

Grandes Chifres:

Você canaliza a força das estrelas e lança uma grandiosa força para frente, alcançando uma linha reta na sua frente que afeta todos em até 9m, esse ataque causa 10d20+50 de dano. Essa magia tem +3 de sobrecarga mágica

Explosão galática:

Você conjura o poder dos astros a sua volta, trazendo todo o peso da galáxia sobre uma área de 3m em até 3m de você. Todos dentro da área sofrem 20d20+150 de dano e caem no chão se falharem um teste de atletismo com imortalidade DT25. Essa magia tem +10 de sobrecarga mágica

Per'kele: Libertar (Morte)

Você canaliza um fulgor heróico, sofrendo 25 de estresse, em seu próximo teste de combate a cada dado com valor crítico seu multiplicador crítico sobe em 1

Per'kele: Repetição (Tempo)

Você sofre 50 de estresse como uma ação livre e copia uma habilidade, poder ou ritual de um alvo pela rodada

Per'kele: Comunicar (Corrupção)

Você quebra o paradigma do tempo e se comunica com os mortos, você sofre 100 de estresse para isso, -25 se souber o nome do morto, -25 se souber o rosto, -25 se tiver um item pertencente a ele

Cooptação maligna (Ódio)

Você sofre 50 de estresse como uma ação livre e pode selecionar o alvo do próximo ataque de um alvo, podendo repetir o dano de estresse para selecionar quantas vezes desejar

Gratificação Impetuosa:

Você abraça o poder das estrelas, fazendo com que seus ataques físicos disparem feixes energéticos à distância. Essa magia tem +4 de sobrecarga mágica

Mergulhante divino:

Você recupera pela metade a vida de um alvo, além de tirar efeitos. Essa magia tem +5 de sobrecarga mágica

Doce rendição:

Você obriga alvos a derrubarem suas armas. Essa magia tem +3 de sobrecarga mágica

Canais mágicos:

Você pode usar essa magia como uma ação de interlúdio para reduzir em 1 a chance sobrecarga mágica de todas suas magias

Explosão arcana:

Você causa uma explosão no interior de um alvo, causando 20d10+50 de dano e sangramento de 2d10+5 de dano durante todo o combate. Essa magia tem +5 de sobrecarga mágica

EQUIPAMENTOS

Os espinhos da rosa

O que te traz seu fim

Neste capítulo residem as novas armas, armaduras, modificações, utilitários, implantes e acessórios de Verdugo!

Mods paranormais de armas

Custam 500 mil

Replicadora mágica:

Matar um alvo com sua arma reduz sua chance de sobrecarga mágica em 1 pela cena, quantas vezes matar

Subjugada:

Só você é capaz de carregar sua arma, para outros alvos a arma parece impossivelmente pesada

Subversiva:

Seus ataques surpresa causam o dobro de dano

Fluida:

Você pode deixar rituais e magias preparadas em sua arma, um por vez. Podendo então, como uma ação livre, usar o que estiver armazenado

Triunfal:

Sua arma causa +5d de dano no primeiro ataque da rodada

Mods paranormais de armadura

Custam 500 mil

Potencializada:

Sua armadura concede +5 CA, essa modificação pode ser adquirida quantas vezes desejar, aumentando 1 de peso por vez

Escolhida:

Sua armadura reduz 5 de dano a cada dado de dano recebido, essa modificação aumenta o peso da armadura em 5

As armas do destino

Estas armas foram criadas para as mãos mais hábeis dentre as forças da realidade, as flechas que partirão o coração do além.

Armas

Custam 1 milhão!

A flecha de ebrietas:

Uma flecha mágica de ébano decorada em vermelho, flutua sozinha e causa 20d10+50 de dano, atravessa inimigos e pode atacar a todos que estiverem a até 6m do portador. Seu ataque causa sangramento de 1d20+5 de dano, a cada novo dano esse dano aumenta 1x, peso 1

Os dedos de Kaina:

Este bisturi adornado como uma lâmina sacrificial causa 10d10+25 de dano e pode dar um ataque para cada ponto de velocidade do portador, seu crítico é em 15 e x3, peso 1

Felicia:

Esse vidro ritualístico causa 20d20+75 de dano, ao causar dano o portador pode realizar um ritual sem custo

Armaduras

Custam 1,5 milhão

Magnus:

Uma armadura pesada de cavaleiro medieval, com inscrições cravejadas ao redor do corpo, concede +30 CA, 5 de rigidez e uma desvantagem a atacantes, peso 5

Lux Spiritu:

Este gibão de couro possui rituais entrelaçados em sua pele, é costurado no alvo. Concede +15 CA e rigidez e todo ataque tem 50% de chance de causar metade do dano, peso 2

Museu de acessórios

Custam 1 milhão

Os olhos de Arya:

Olhos que podem ser enxertados em si, possibilitam ver livremente a ficha de alvos, como uma ação de movimento

Coração de Penélope:

Como uma reação você pode ativar seu coração, concedendo 50% de chance do ataque não causar dano

As entranhas de Alexia:

Uma vez por sessão dobra o número de ações de um alvo

A alchimilia das rosas

Estes utilitários foram criados pelos alquimistas mais antigos da civilização humana, criados a partir de rituais para trazer o maior poder aos homens.

Utilitários

Custam 500 mil, 1 peso, 1 uso

Surto alquímico:

O usuário ganha mais uma ação pela rodada

Aniquilador entrópico:

O usuário pode reagir quantas vezes desejar pela rodada

Ambrósia:

Uma vez por cena, recupera pela metade todo o estresse e vida do usuário

Noite estelar:

O usuário nega a próxima instância de dano, uma vez por rodada

Os implantes alquímicos

Custam 1 milhão

Fortificação de alma:

Você recebe o dobro de efeito de equipamentos

Plenificação corpórea:

Você recebe +50% do seu estresse máximo

Subterfúgio da alma:

Você pode realizar um pacto sem custo ou vinculamento

REGRAS

Ações de interlúdio

Meio tempo

Em Verdugo algumas coisas podem ser feitas para passar o tempo dentro de uma sessão, seja entre cenas de combate ou em preparo para um grande evento!

Refeição completa:

Você come de forma digna um bom prato de comida, recebendo +50% de vida pela sessão

Descanso beneficial:

Você descansa, recuperando metade da sua vida máxima e estresse

Refletir:

Você prepara sua mente com contemplação, aumentando seu estresse máximo em 50%

Terapia

Sacro tempo próprio

Diferente dos pontos de vida, seu estresse não se recupera sozinho ao início de uma nova missão, para recuperar totalmente sua mente é necessário uma sessão de repouso, sem missões, ou passar uma missão fora repousando.

FICHAS

Os números

Neste capítulo residem os agentes que compõem a Aristocracia das rosas!

042-Manon

Significância

Vida: 500
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 9

Bela emília: Uma lança média que causa 4d12+25 de dano e pode dar dois ataques

Movimento: 7m

Ataques:

Florescer:
Manon pode causar uma desvantagem como uma reação ao ser atacada

Força despersonalizada:
Manon tem 3 reações por rodada

Estocar algoz:
Manon pode dar um terceiro ataque se acertou os dois primeiros

005-Alieta

Em busca do sonho

Vida: 500
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 8
Imortalidade: 2
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 5

Espinhos escarlate:
Uma adaga sacrificial leve, causa 3d10+15 de dano, pode dar 2 ataques

Movimento: 11m

Ataques:

Partir sonho:
Alieta causa sangramento equivalente a metade de seu dano quando está furtivo

Secar enfrentamento:
Alieta causa +3d de dano quando está furtiva contra um alvo sangrando

Sangue da rosa:
Alvos que tentam rolar um teste contra Alieta e estiverem sangrando sofrem desvantagem contra ele

010-Hugo

Pelo verão

Vida: 650
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 1
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 13

Acácia: Uma marreta pesada com pétalas de rosas, causa 4d20+25 de dano, crítico x3

Movimento: 3m

Ataques:

Força interior:
Falico pode sofrer 5 de estresse para somar seu atletismo em seu acerto

Quebra-ossos:
Falico pode rolar um teste de força com combate para dar um ataque que causa metade do dano, mas causa uma lesão

Forçar violência:
Falico pode sofrer 10 de estresse para dar um ataque a mais

013- Otávio

Pela memória

Vida: 750
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 6
Imortalidade: 4
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 3

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 11

Cinerária: Uma espada longa com cabo de ouro adornado com flores, uma arma média que causa 5d12+25 de dano, crítico x3

Movimento: 9m

Ataques:

Reflexo do que foi:
Otávio causa +3d de dano quando não se movimenta pela rodada

Objeto imóvel:
Otávio Ganha +3CA e rigidez contra o último alvo que o atacou

Fazer valer:
Otávio pode dar um ataque extra a cada ataque crítico que causar, até não acertar

002-Agamenon

A luta sacra

Vida: 1.000
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 8
Imortalidade: 6
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

César: Um bastão de madeira vermelha com cabos de ébano pesado, causa 8d20+35 de dano, crítico x3

Movimento: 9m

Ataques:

Arte suave:
Agamenon pode rolar um teste de força com combate contra um alvo, se vencer ele desarma-o

Força plena:
Quando Agamenon acerta um ataque ele pode rolar um teste de força com combate contra o alvo para derrubar o alvo

Martelada:
Agamenon melhora seu crítico em 3 contra alvos caídos

001-César

A quinta estação

Vida: 1.500
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 12
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Agamenon: Um arco pesado com inscrições antigas em seu corpo de madeira, causa 8d20+45 de dano e pode dar 3 ataques

Movimento: 11m

Ataques:

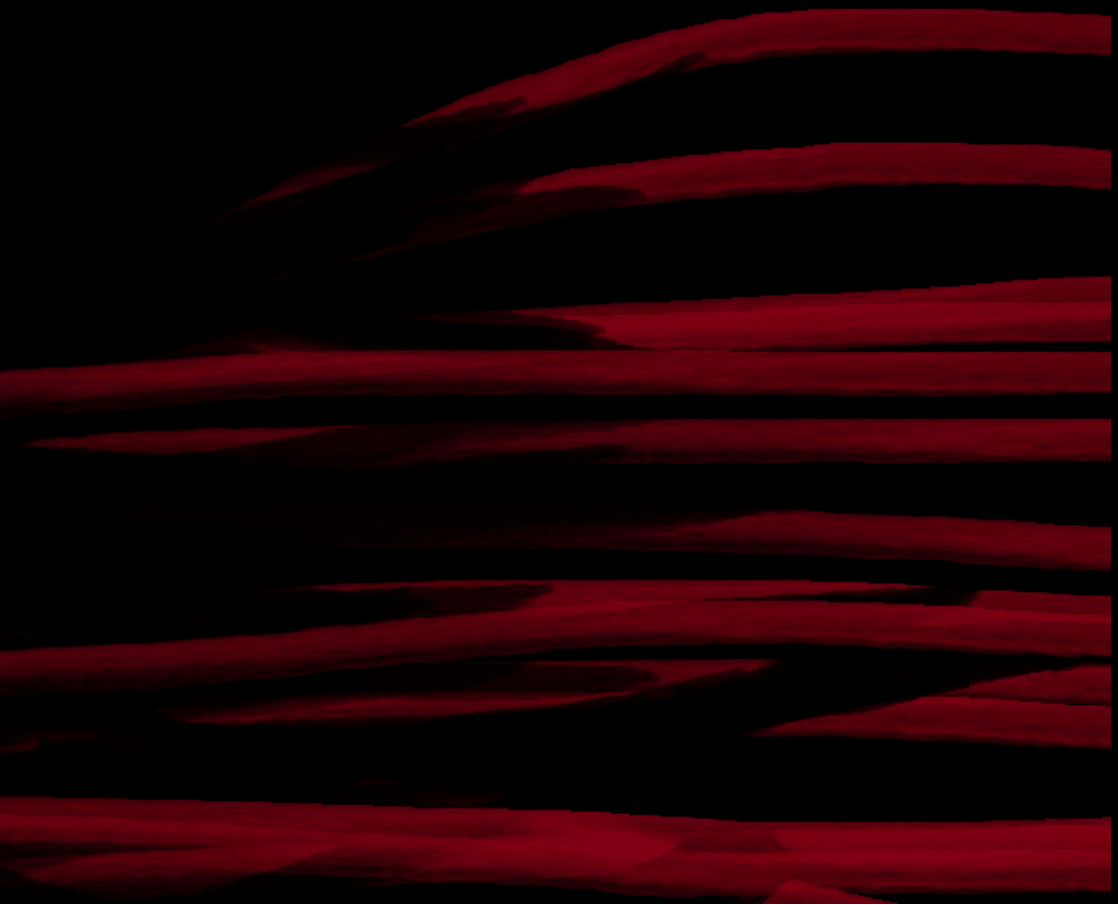
Plena sabedoria:
César pode sofrer 5 de estresse para aumentar seu acerto pela metade

Chuva de mercúrio:
César pode disparar uma chuva de flechas para cima, todos fora de cobertura, menos ele, sofrem 5d20+35 de dano

Divinação:
César pode gastar sua reação para garantir que o próximo ataque seja crítico

As quatro estações

Estes são os combatentes mais poderosos da Aristocracia, números que superaram todas as expectativas e conduzem incursões sozinhos.



Marte

Deus da guerra

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 16
Super velocidade: 16
Imortalidade: 12
Intelecto: 6
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 20
Conhecimento: 5
Crime: 15
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 21

Artemis: Um arco leve com chifres brancos, causa 20d10+45 de dano, pode dar 4 ataques e tem crítico 19

Apolo: Uma espada leve dourada com uma chama solar, causa 10d10+35 de dano, pode dar 4 ataques e tem crítico 19

Hefesto: Um martelo de forja pesado, causa 10d20+45 de dano, tem crítico x4 e em 17

Hera: Uma lança média, causa 10d12+35 de dano, causa veneno de 5d12+25 de dano

Movimento: 19m

Ataques:

Fúria estelar:
Marte pode usar duas armas ao mesmo tempo

Infinidade potencial:
Marte pode trocar de armas como uma ação livre ou às coletar do chão

Deus da guerra:
Marte tem 2 ações e 3 reações por rodada, além disso, atacantes tem uma desvantagem para acertá-lo

Furioso Escarlate:
Marte pode gastar uma ação de movimento para atrair todas suas armas até si

Vênus

Incondicional

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 20
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 8
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 10
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 15
Crime: 20
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 10

Carga máxima: 13

Melinoe: Um par de adagas de lançamento de prata, causam 20d10+35 de dano, podem dar 6 ataques, retornam à mão e ataques furtivos causam o dobro de dano

Movimento: 23m

Ataques:

A deusa do amor:
Vênus causa +3d de dano a todos com menos vida que ela

Devoradora de almas:
Vênus pode rolar um teste de furtividade como ação livre e seus ataques desarmados não a tiram de furtividade pela rodada

Plenitude vascular:
Duas vezes por rodada Vênus pode somar seu atletismo a um teste

Viciante néctar:
Todos que atacarem Vênus devem rolar um teste de intelecto com conhecimento contra seu carisma com popularidade, se falharem causam metade do dano do ataque

Companheira:
Vênus pode ceder seu conhecimento ao teste de alvos

Netuno

O campeão

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 16
Popularidade: 8
Poder: 8
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 15
Ciências: 20
Ciências sociais: 15
Combate: 10
Conhecimento: 15
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 10
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

O tomo dos deuses: Um livro paranormal com todos os elementos que se opõe, permite o portador escolher 3 rituais pela cena

Pós-impacto: Uma arma paranormal, causa 8d20+45 de dano e tem crítico x3

Movimento: 7m

Ataques:

Sabedoria desbalanceada: Netuno soma seu conhecimento em todas suas rolagens

Devorador paranormal: Netuno sofre pela metade as consequências de rituais

Complexidade mental: Netuno pode sofrer estresse para aumentar o valor de testes

Genialidade incompreensível: Netuno pode criar remédios que curam 8d20+45 de vida

Força intelectual: Uma vez por rodada Netuno pode curar um alvo pela metade de sua vida

Júpiter

Infinitude

Vida: 5.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 16
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 20
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Héracles: Punhos com a cabeça de leões, são uma arma pesada que causam 10d20+35 de dano e tem crítico x4

Movimento: 7m

Ataques:

Força Hercúlea:
Júpiter pode somar seu atletismo ao seu combate quando ataca e seu combate à seu atletismo quando defende

Carregador dos céus:
Júpiter pode dar um ataque sempre que sofre dano

Deus dos deuses:
Júpiter tem 3 reações por rodada e duas ações de movimento

Fúria divina:
As armas de Júpiter são enxertadas em seu corpo

Os imperadores

Os dois imperadores gêmeos são o pilar central de toda a Aristocracia, são o cume da força da instituição e possuem habilidades que nem as estações podem lidar.

Rômulo

O deus imperador

Vida: 10.000
Estresse: 0/450

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 12
Imortalidade: 8
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 8
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 20
Ciências sociais: 25
Combate: 25
Conhecimento: 25
Crime: 20
Percepção: 25
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 15

Carga máxima: 13

Clair: Uma lâmina marcada com o desejo de uma civilização, causa 15d20+50 de dano, retorna ao portador, pode dar 3 ataques, têm crítico x5 e ataques à cabeça causam dano x3

Movimento: 15m

Ataques:

A absoluta força das rosas:
Rômulo pode agir 5 vezes por rodada, e para cada ação pode dar o número de ataques descrito em sua arma

Purificar a realidade:
Rômulo aumenta seu multiplicador crítico em 1 para cada acerto que seria crítico em sua rolagem

A revolução da humanidade :
Rômulo pode sofrer 200 de estresse para recuperar a metade de sua vida

Atacante perfeccionista:
Rômulo pode sofrer 5 de estresse para receber +5 de acerto em seu ataque, quantas vezes desejar

O perfeito rei:
Rômulo pode reagir 3 vezes por rodada e alvos têm duas desvantagens para acertá-lo quando esquiva

O Imperador perfeito:
Rômulo garante um crítico a cada 5 de combate que possui

Resistência perfeita:
Rômulo pode negar uma ação uma vez por rodada e sofrer 100 de estresse

Irmandade perfeita:
Quando lutando junta a Remo, Rômulo dobra seus talentos

Remo

A sombra de Deus

Vida: 10.000
Estresse: 0/450

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 8
Imortalidade: 16
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 8
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 20
Ciências sociais: 15
Combate: 25
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 25
Pilotagem: 15
Reflexo: 25
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 15

Carga máxima: 21

Obscur: Um pilar estupidamente pesado com o cravejamento da rosa, capaz de ferir a realidade. Causa 25d20+50 de dano, possui crítico x10, só pode ser carregado por pessoas com pelo menos 20 de força

Movimento: 11m

Ataques:

A sombra do mundo: Remo têm 5 reações por rodada, e como uma reação ele pode receber o dano no lugar de um alvo

Bloqueio perfeito: Quando Remo defende um ataque ele nega 75% de seu dano

Supressão cósmica: Remo causa +5d de dano após ter sofrido um ataque na rodada

Irmandade perfeita: Quando lutando junto de Rômulo, Remo recebe +15.000 PV

A primorosa realidade:
Todos que atacam Remo tem duas desvantagens

Infinitos braços:
Remo pode gastar sua ação para ter o dobro de reações

Genialidade primorosa:
Se remo sofreu ataque esta rodada, seu ataque será crítico

Descrença impossível:
Remo sofre apenas metade do efeito de rituais

Os agentes do destino

Neste capítulo residem os agentes que compõem a força principal da LAS.

Gustave

O custo do além

Vida: 750
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: -5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Gustave: Uma mandíbula de ouro pesada, sua mordida causa 4d20+25 de dano, crítico x3 e em 19

Movimento: 7m

Ataques:

Adaptabilidade paranormal:
Gustave sofre -3d de dano de ataques que já sofreu antes

Cravar a dor:
Gustave dá um ataque extra quando acerta um crítico

Desestabilizar mente (Medo):
Quando Gustave acerta um ataque ele pode sofrer 5 de estresse para causar 1d10+5 de dano de estresse

Vinico Lupin

Iluminado

Vida: 1.000
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 2
Intelecto: 6
Popularidade: 6
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 10
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 8
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 10

Carga máxima: 9

Igualité: Um tomo iluminado, reduz o dano de estresse de rituais em 10

Sabath: Uma adaga ornamental do passado, uma arma leve que causa 3d10+15 de dano

Movimento: 7m

Ataques:

Vulgarizar algoz (Ódio): Vinico cria vozes na cabeça de um alvo, sofrendo 15 de estresse, esse alvo recebe desvantagem para atacar. Alternativamente Vinico pode sofrer +10 de estresse para aumentar o alvo em uma pessoa, o ritual dura 1d4 rodadas

Correspondência sobrenatural (Tempo): Vinico cria um construto de um alvo, sofrendo 25 de estresse, ao causar dano ao construto o alvo sofre o dano +metade do dano em dano de tempo

Canalizar destino (Morte):
Vinico sofre 35 de estresse para transformar o dano de uma arma em d20, mantendo suas características

Acesso rápido:
Vinico pode realizar dois rituais ao mesmo tempo

Michel Lancelot

A entidade

Vida: 1.000
Estresse: 0/ 250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

A besta: Um martelo médio que causa 6d12+25 de dano, crítico x3

Movimento: 7m

Ataques:

Entidade humana: Michel sofre danos de estresse pela metade

Priorizar possibilidade (Conhecimento): Michel realiza um ritual, fazendo seu corpo brilhar, seu crítico pela rodada abaixa 1 ponto para cada 5 de estresse recebido

Vidência do além (Conhecimento): Michel pode realizar esse ritual para ter um sucesso automático em testes de percepção, ao custo de 25 de estresse

Computar sofrimento (Morte): Michel cria linhas em seu corpo, guiando seu sofrimento, sofrendo 50 de estresse para reduzir um dano sofrido à sua metade

Magnus Frater

O grande irmão

Vida: 1.500
Estresse: 0/250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 6

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 10

Carga máxima: 13

Papa: Uma marreta estupidamente pesada que causa 8d20+35 de dano, crítico x3

Movimento: 11m

Ataques:

Irmandade gloriosa: Magnus pode agir duas vezes por rodada, têm duas reações e duas ações de movimento

Fortaleza ambulante: Magnus pode usar duas reações de uma vez para dobrar a efetividade de sua reação

Negar fim (Tempo): Magnus pode sofrer 50 de estresse como uma ação livre para impedir um ataque que o deixaria morrendo

Reatividade temporal (Tempo): Magnus pode sofrer 15 de estresse para ter uma reação extra, quantas vezes desejar

Preâmbulo final (Morte): Magnus pode sofrer 50 de estresse para garantir que seu ataque cause o dano máximo se atingir

As 9 musas

As nove musas da LAS são as agentes mais poderosas da organização, recebendo atribuições diretamente das irmãs do destino.

Ebrietas

Filha do cosmo

Vida: 2.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Agravante elemental: Estes componentes ritualísticos melhoram em 2d rituais

Movimento: 7m

Ataques:

Forçar parada (Tempo): Ebrietas sofre 15 de estresse como uma ação livre para impedir o movimento de um alvo

Realocar espírito (Conhecimento): Ebrietas altera a forma da alma de um alvo, sofrendo 25 de estresse e causando 15d20+50 de dano

Agravar dor (Ódio): Ebrietas fortalece o dano de estresse sofrido por um alvo em 2d10+5. Ebrietas sofre 25 de estresse

Fascinar mente (Ódio): Ebrietas deixa um alvo fascinado por ela, alvos fascinados sofrem 2 desvantagens para atacá-la. Ebrietas sofre 25 de estresse e pode fascinar apenas um alvo por vez

Mente repartida:
Ebrietas pode realizar
dois rituais por
rodada

Timotéia

Ateia

Vida: 5.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 20
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 5
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 17

Nórnas: Duas asas com penas de chumbo, são uma arma pesada que causa 8d20+35 de dano, pode dar dois ataques e tem crítico x3

Movimento: 11m

Ataques:

Perfeição corpórea: Timotéia têm 3 ações por rodada

Complexidade moralizante: Timotéia tem 2 reações por rodada e alvos têm uma desvantagem para acertá-la

Descrença: Timotéia dobra seu bônus de dano quando acerta um alvo e aumenta seu multiplicador crítico em 1

Força perfeita: Timotéia pode realizar um teste de força com combate DT25 quando acerta um golpe, se passar ela causa sangramento igual a metade do seu dano

Brutalidade:
Os ataques desarmados de Timotéia causam 4d20+25 de dano e podem derrubar alvos que falharem um teste de imortalidade com atletismo contra a força com combate dela

Helena

Juventude e poder

Vida: 2,500
Estresse: 0/350

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 12
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 7

Tifão: Um livro feito de pele que possibilita o alvo a reduzir o dano de estresse de um ritual em 25 uma vez por rodada

Movimento: 5m

Ataques:

Pregação mortífera (Conhecimento): Helena cria palavras que destroem a alma de todos que falharem um teste de intelecto com percepção DT25, causando 10d20+50 de dano e os derrubando. Helena sofre 30 de estresse

Zona limítrofe (Morte): Helena cria uma zona de 3m onde todos sofrem o dobro de dano, sofrendo 15 de estresse

Regurgitar Prole (Corrupção): Helena cospe pestes no chão a sua volta como uma reação, todos que terminarem sua rodada em cima sofrem 15d20+35 de dano. Helena sofre 25 de estresse

Amplificar ritual: Helena pode sofrer 15 de estresse para que seus rituais possuam dano crítico x3

Plenitude mental:
Helena pode passar uma rodada estudando para recuperar 3d10+15 de estresse

Cleotea

Destinada

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 15
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Invólucro sagrado: Essas jóias permitem o usuário a usar e manter ativos um ritual a cada 5 de estresse sofrido

Movimento: 7m

Ataques:

Eletrocução mental (Conhecimento): Cleotea frita os neurônios de até 3 alvos, causando 8d20+35 de dano e fazendo o alvo ficar em pânico se falhar um teste de imortalidade com conhecimento DT25. Cleotea sofre 25 de estresse para usar o ritual

Rapto tecelão (Corrupção): Cleotea cria teias ao redor de um alvo que o imobilizam se falhar um teste de força com combate DT20. Cleotea sofre 15 de estresse para usar o ritual.

Mandíbula de Caim (Medo):
Cleotea pode sofrer 15 de estresse para somar seu ocultismo à seu CA pela rodada

Sanguessugar (Corrupção):
Cleotea cria cracas em um alvo que absorvem sua energia, o alvo sofre 5d20+50 de dano e Cleotea se cura na mesma quantidade. Cleotea sofre 25 de estresse para usar o ritual

Teséa

A força

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 16
Super velocidade: 16
Imortalidade: 12
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 20
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 20
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 25

Fúria e paixão:
Soqueiras pesadas que causam 6d20+20 de dano, podem dar 4 ataques, têm crítico x3

Movimento: 19m

Ataques:

Rival da realidade:
Teséa pode realizar um ataque para cada ataque que seus inimigos realizarem

Descomunal:
Uma vez por rodada Teséa pode somar seu atletismo em uma rolagem, ou seu combate se a rolagem for de atletismo

Descompensar matéria:
Teséa pode imobilizar alvos como uma ação livre, usando força com atletismo contra a força com combate do alvo

Explosão supérflua:
Teséa pode explodir alvos imobilizados no chão, causando 8d20+25 de dano. Teséa então pode sofrer 5 de estresse para realizar mais um teste de imobilização, até perder

Kaina

Plenitude

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 4
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 10

Carga máxima: 9

Sófocles: Um arco pesado, usado com velocidade, causa 8d20+35 de dano e tem crítico a partir de 17

Movimento: 11m

Ataques:

Repetição engatilhada: Kaina pode dar um ataque a mais a cada vez que acerta um alvo, perdendo um dado de acerto por vez

Glorificar o fim (Morte): Kaina pode sofrer 35 de estresse para multiplicar seu multiplicador crítico por 3

Encurtamento do fim (Tempo): Kaina sofre 25 de estresse para que alvos tenham menos uma rodada morrendo, como uma ação livre

Truque fantasma (Medo): Kaina pode sofrer 25 de estresse para aumentar a dificuldade de um teste em 5, como uma ação livre

Taya

Udurgh

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 12
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 15

Carga máxima: 7

Menkhu: Uma fina lâmina ancestral de dissecar corpos, permite ao alvo sofrer dano para recuperar estresse. 5 PV=2 estresse

Movimento: 5m

Ataques:

Conexão com a terra: Taya pode usar mais um ritual se seu ritual anterior foi eficaz

Sangue arenoso (Ódio): Taya corrompe o sangue de um alvo, causando 8d20+35 de dano e deixando-o enjoado se falhar um teste de imortalidade com atletismo DT25

Variância profética (Tempo): Taya sofre 25 de estresse para causar uma desvantagem e rerolar o teste de um alvo

Os caminhos da água (Corrupção):
Taya contorce o sangue de todos a 3m de si, causando 5d20+25 de dano, os alvos também devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT25 ou começam a sangrar 5d20 por rodada

Vislumbre mental (Conhecimento):
Taya sofre 15 de estresse e cria um clarão que cega por uma rodada todos que falharem um teste de intelecto com conhecimento DT25

Valéria

A mente

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 4
Imortalidade: 2
Intelecto: 16
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 20
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 10
Pilotagem: 10
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10
Ocultismo: 15

Carga máxima: 7

Magnificus: Um monóculo que concede +5 em todos os talentos

Leshy: Uma adaga que causa 2d10+10 de dano, pode dar dois ataques por ação e tem crítico em 19

Movimento: 7m

Ataques:

Deslealdade intelectual (Conhecimento): Valéria causa 5d20+25 de dano em um alvo, porém se esse alvo tiver menos pontos de talento do que ela ele sofre o dobro de dano

Mentalmente fortificada: Valéria recebe mais 5 pontos de talento a cada 100 pontos de vida perdidos

Sobrecarga mental (Conhecimento): Valéria sofre 50 de estresse e causa o equivalente a soma de seus talentos em dano a todos em até 3m

Mente perfeita: Para cada 5 pontos em combate Valéria recebe uma nova reação, e a cada 10 recebe uma nova ação

Dya

A filha

Vida: 2.500
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 10
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 10
Reflexo: 15
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Mamma Mega: Um martelo de duas pesado, causa 5d20+50 de dano, crítico em 17 e x3

Movimento: 7m

Ataques:

Compostura:
Imortalidade:
Dya pode sofrer 50 de estresse para recuperar metade de sua vida

Imposição impetuosa (Medo):
Dya pode dar uma ordem simples a um alvo (Ajoelhar, Desarmar, Gozar, etc), se o alvo falhar um teste de intelecto com conhecimento contra Dya ele acata a ordem

Imperatriz furiosa:
Dya pode agir uma vez a mais a cada 500 de vida perdido, mesmo se recuperar os pontos depois

Irmandade musal:
Dya dobra sua quantidade de ações se estiver ao lado de uma musa ou irmã do destino

As irmãs do destino

As irmãs do destino são a autoridade máxima dentro da LAS, a trindade perfeita da igualdade perante a realidade.

Arya

O carretel

Vida: 7.500
Estresse: 0/500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 15
Conhecimento: 20
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 10
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Lúcifer: O carretel do destino, reduz o custo de todos os rituais em 50

Sonho: Um punhal de vidro impossível, causa 10d20+35, pode dar 3 ataques e tem crítico x3

Movimento: 11m

Ataques:

Musa do destino (Conhecimento):
Arya cria o espectro de duas musas para servi-la, sofrendo 100 de estresse. As musas possuem tudo igual as suas verdadeiras

Desenrolar do destino (Morte):
Arya desenrola os fios que compõem o destino de um alvo, podendo desfazer seus itens e causar 1d4 desvantagens. Arya sofre 75 de estresse

Impossibilidade do destino (Medo):
Arya desenrola a realidade acerca de um alvo, automaticamente fazendo-o falhar em um teste. Arya sofre 50 de estresse

Entrelaçar destino (Tempo):
Arya envolve os fios do destino de dois alvos, todo dano sofrido por um é sofrido pelo outro. Arya sofre 50 de estresse

Fatalizar destino (Ódio):
Arya causa 20d20+100 de dano a todos que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT35. Arya sofre 50 de estresse

Possibilitar destino (Corrupção):
Arya cria um invólucro de fios ao redor de um alvo, que deve gastar uma ação para se soltar. Alvos envolvidos sofrem o dobro de dano. Arya sofre 50 de estresse

Sacrificar destino:
Arya inexiste seu carretel e tira metade da vida de um alvo que falhar um teste de imortalidade com atletismo DT35

Tecelã impossível:
Arya pode fazer um novo carretel sofrendo 100 de estresse

Fatalidade do destino:
Arya pode realizar todos os rituais uma vez por rodada

Irmandade destinada:
Arya sofre metade de todo dano de estresse quando está ao lado de Alexia e Penélope

Penélope

O fio

Vida: 7.500
Estresse: 0/500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 8
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 15
Conhecimento: 20
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Satã: O fio do destino, impede o portador de sofrer dano

Destruição: Uma espada avassaladora de realidades, causa 15d20+75 de dano, tem crítico x5 e a partir de 15

Movimento: 11m

Ataques:

Medir destino (Tempo): Penélope mede a vida de um alvo, limitando seu ganho de PV. Penélope sofre 50 de estresse

Enxertar destino (Morte): Penélope enxerta os fios da realidade em um alvo, impossibilitando seu movimento. Penélope sofre 25 de estresse

Traçar destino (Corrupção): Penélope carrega o peso da realidade no destino de um alvo, fazendo com que ele não possa agir. Penélope sofre 100 de estresse

Filha do destino: Penélope tem 5 ações por rodada

As mãos que carregam o destino:
Penélope pode sofrer 100 de estresse para refazer ou destruir o fio do destino e a destruição

Irmandade destinada:
Quando Penélope está acompanhada de Alexia e Arya ela dobra de vida

Alexia

A tesoura

Vida: 7.500
Estresse: 0/500

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 8
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 15
Conhecimento: 20
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Satanael: A tesoura que corta o destino. Causa dano em atributos, talentos e invulnerabilidade. Causa 20d20+150 de dano e pode cortar ações

Movimento: 11m

Ataques:

Cortar destino (Morte): Alexia corta o destino de um alvo, sofrendo permanentemente uma desvantagem. Alexia sofre 100 de estresse

Partir destino (Tempo): Alexia picota a realidade de um alvo, reduzindo em 1d20 um atributo a sua escolha. Alexia sofre 100 de estresse.

Departição destinada (Corrupção): Alexia quebra o destino de um alvo com uma maldição, causando um efeito a sua escolha. Alexia sofre 50 de estresse

Filha do destino: Alexia tem 3 ações por rodada

A primorosa do destino: Alexia pode sofrer 100 de estresse para desfazer ou refazer a tesoura

Irmandade destinada: Quando Alexia está acompanhada de Arya e Penélope ela tem o dobro de ações

O impedimento da história através de seu personagem, o impedimento feito não pelo observador, mas pela história em si, o fim da observância pela mídia em si, congelar a história, era o que seu machado, que dava o fim, representava.

A verdade veio até mim onde todas as histórias se conectam, na observância, a Casa.

Assim disse Gasparov

William Vanderboom

Branco, peão D4

-Não costumo fazer isso, você sabe? Você é um indivíduo peculiar, de fato.

Preto, peão D5

-É uma honra compartilhar uma mesa com você, pode me considerar como um fã do seu trabalho, é curioso como você veio a se tornar, ou melhor, virá a se tornar.

Branco, peão C4

-Você costuma fazer isso? Digo, esse encontro. Não é algo que já tenha experienciado, em todo meu tempo no tabuleiro.

Preto, peão E6

-Não, essa é uma ocasião especial, você vê, um jogo está sendo armado, e eu não ignoro a ironia da sua fala, e eu me proponho a jogá-lo.

Branco, cavalo C3

-Um jogo? Não me parece o tipo de pessoa que cairia no buraco da observância, o que te leva a ele?

Preto, cavalo F6

-Esse é o ponto. Vim pessoalmente ver como funciona a peculiaridade de seu caso, me interessa muito a sua imortalidade. O que alcançou é diferente dos outros, uma dádiva do escritor?

Branco, peão toma D5

-Entendo. Mas não posso entregar uma partida de mãos livres.

Preto, peão toma D5

-Essa nunca foi a intenção.

Branco, bispo G5

-Esse é um jogo de observância então, vejo isso agora, você se propõe a-

Preto, bispo E7

-Sim, plenamente. Uma batalha, uma história, nada disso é tão diferente de um jogo de xadrez, tudo é sobre uma proposta.

Branco, peão E3

-Eu entendo, como reagirá a isso?

Preto, roque, rei G8, torre F8 (O-O)

-Não me subestime, minha defesa é a maior entre o céu e a terra, eu unicamente. A história é como agora, um acordo

Branco, bispo D3

-Então está dizendo que você pratica um acordo entre partes, como isso?

Preto, peão H6

-É mais simples do que parece. É uma proposta, eu me proponho a uma história, e ela me existe. Eu crio observância pela história, que em troca me traz-Não. Ainda não é a hora.

Branco, bispo H4

-Guardando segredos, então. Você tem medo que saibam a verdade?

Preto, peão C6

-Meu caro, verdade é algo que já superei a éons, conceitos como realidade e existência são palavras sem significado para mim, duas verdades opostas podem ser simultaneamente reais. A existência é um limitante que há muito superei.

Branco, cavalo E2 (Nge2)

-Então você superou o Minotauro? É algo que a maioria não pode assumir. Suas correntes são pesadas, mesmo nos mais fortes.

Preto, torre E8

-Certamente. Esse foi um problema especialmente intrigante de superar. Como uma história pode superar uma mídia?

Branco, roque, rei G1, torre F1 (O-O)

-Compreendo. Está falando sobre o autor. Relação curiosa que dividem, ele já compreendeu?

Preto, cavalo D7 (Nbd7)

-Não, mas esse é o ponto. O processo edifica a materialidade ao ponto de torná-la significância, apesar de eu claramente ter um viés.

Branco, peão A4

-Não te cansa?

Preto, cavalo H5 (Nh5)

-Não, o fardo de vender o mundo se converte de maneiras que não imagina, a solidão do mais forte materializa uma perspectiva interessante sobre existência.

Branco, bispo toma E7

-Então você é o mais forte?

Preto rainha toma E7

-Evidentemente. Você enxerga o que eu permito que enxergue, eu caminhei pela inexistência, eu existo em toda história, reescrever o infinito foi a primeira das coisas que aprendi. Eu não existo, eu não sou real, eu sou. Não me contenho em um plano, eu vi infinitos universos nascerem, eu fui aquele que botou as cadeiras em cima das mesas e apagou as luzes. EU vi todas as histórias, eu fui todos os personagens, eu caminhei pelo infinito, cada passo meu criando uma nova história, meu corpo se tornou uma significância de mim, minha verdade é a infinitude, tudo é uma proposta, um jogo que me proponho a jogar nas regras, eu sou o tabuleiro, eu sou as peças, eu sou as regras, Ivankov.

Branco, peão A5

-Compreendo. Pela história então?

Preto cavalo, F6 (Ndf6)

-Sim, como um memorial.

Branco, cavalo A4 (Na4)

-Assim como o homem nos sonhos previu, você se tornou o criador de histórias.

Preto, rainha C7

-Foi um destino impossível de escapar, quando compreendi a verdade sobre a observância.

Branco, peão B4

-Podemos retomar com calma.

Preto, cavalo G4 (Ng4)

-Prontamente.

Branco, peão G3

-Como foi? A inobservância.

Preto, cavalo F6 (Ngf6)

-A inobservância não **foi** como nada. Esse é o ponto.

Branco, cavalo C3 (Nec3)

-Falha minha. Sua história, ela terminou?

Preto, bispo H3

-Término e fim são palavras vagas quando se compreende o fluxo do tempo.

Branco, torre E1 (Re1)

-Tomarei como um não.

Preto, peão G6

-Você busca respostas fáceis, esse é o problema. A imortalidade depende disso.

Branco, peão A6

-Talvez. Mas prefiro ser como o simples peão que caminha em frente.

Preto, peão B5

-Não me entenda errado, eu vejo valor no bravo peão. Como minha arcana favorita, o tolo, que por isso mesmo é tão mais livre.

Branco, cavalo C5 (Nc5)

-Por que buscar a imortalidade então? Se a vivência limitada é o que embeleza a existência.

Preto, torre E7 (Re7)

-Toda história precisa de um fim, é um fato. A imortalidade não é uma escolha, caro Ivankov. Eu crio assim como você respira, é minha natureza.

Branco, torre C1 (Rc1)

-Então agora falamos sobre a natureza.

Preto, torre E8 (Rae8)

-É claro. Em meio ao infinito tudo que existe é a subjetividade, materialidade alguma resiste à prova do tempo. É natural que nos reduzimos a aspectos.

Branco, bispo F1 (Bf1)

-Compreendo o que diz, mas não porque dizer. O ponto não era a falta de compreensão?

Preto, rainha C8 (Qc8)

-Não, essa é a teoria dos escritores. Eu acredito no fim, como todas as histórias devem ter, o mistério é só uma etapa, não a conclusão do propósito.

Branco, bispo toma h3 (Bxh3)

-Como fará isso então?

Preto, rainha toma H3 (Qxh3)

-Assim como você.

Branco, rainha F3 (Qf3)

-Histórias então. Eu encontrei na lógica minha resposta para o impossível, você desenvolveu um maquinário.

Preto, cavalo D7 (Nd7)

-Uma metáfora. Mais uma peça do tabuleiro maior, uma proposta nova de observância, infinita em essência, infindável em conteúdo, inexistente.

Branco, cavalo toma D7 (Nxd7)

-Posso não ser como você, mas não estou jogando para perder.

Preto, rainha toma D7 (Qxd7)

-Não esperaria menos. É simples, mas existe uma verdade sobre isso.

Branco, cavalo E2 (Ne2)

-Simplicidade, me agrada essa ideia. Existência é um tópico cansativo. Muito mais me agrada uma boa partida.

Preto, rei G7 (Kg7)

-Estou te cansando? Sinto muito. Há coisas que precisam ser ditas, em nome de algo maior. Palavras tem muito poder.

Branco, torre C2 (Rc2)

-Certamente. Esse tanto eu mesmo alcancei em vida, é o primeiro passo para a iluminação

Preto, torre B8 (Rb8)

-De ao menos oito.

Branco, cavalo C1 (Nc1)

-Uma proposição, curioso como bota isso.

Preto, cavalo F6 (Nf6)

-Não haveria história de outra forma, é pela saúde do propósito.

Branco, cavalo D3 (Nd3)

-Se sacrificar em nome de uma história maior, já ouvi essa história vezes demais.

Preto, torre B6 (Rb6)

-Simulacros todos, imitações da maior história. Você enxerga bem, tudo isso é esse propósito.

Branco, cavalo E5 (Ne5)

-Replicação. Os escritores se baseiam nisso para sua tese principal.

Preto, rainha C8 (Qc8)

-Quem sabe o que eles podem alcançar com a nova história.

Branco, torre C1 (Rec1)

-Você guarda muitos segredos, é notório.

Preto, torre C7 (Rc7)

-Quando se experiencia a existência como eu, muitas coisas devem ser guardadas.

Branco, rainha F4 (Qf4)

-Imagino que sim. Eu fui uma dessas coisas, até agora.

Preto, peão G5

-Sim. O que fará agora?

Branco, rainha F3 (Qf3)

-Eu percebo sua afronta, me encarando de frente.

Preto, torre toma A6 (Rxa6)

-Farei mais do que isso. O tempo está chegando.

Branco, rei G2 (Kg2)

- E as peças já estão em posição.

Preto, rainha E6 (Qe6)

-Você está pronto para fazer sacrifícios?

Branco, peão H4

-Talvez essa seja a sua pergunta. Eu não preciso de mais nada.

Preto, cavalo D7 (Nd7)

-É claro, começaremos então.

Branco, peão toma G5 (Hxg5)

-Começamos.

Preto, peão toma G5 (Hxg5)

-Sim.

Branco, peão E4

-Me mostre do que é capaz, homem que vendeu o mundo.

Preto, peão toma E4 (Dxe4)

-O jogo de verdade começou.

Branco, rainha toma E4 (Qxe4)

-Isso é mais do que um jogo, é uma batalha de ideias.

Preto, cavalo toma E5 (Nxe5)

-A imortalidade contra a inobservância.

Branco, peão toma E5 (Dxe5)

-Não subestime a história.

Preto, torre D7 (Rd7)

-Estimo como terminará essa discussão. Um embate digno da mídia.

Branco, rainha E3 (Qe3)

-Sim, o preparo de um embate real entre personagem e história.

Preto, rei G6 (Kg6)

-Onde se mostrará quem se iluminará.

Branco, torre toma C6 (Rxc6)

-Esse é o destino. Como lidará com isso?

Preto, torre toma C6 (Rxc6)

-À altura.

Branco, rainha E4 check (Qe4+)

-Preso pelas próprias regras. Escapará?

Preto, rei G7 (Kg7)

-Recuar não me intimida há eras.

Branco, torre toma C6 (Rxc6)

-Pois tomarei isso de volta.

Preto, torre D4 (Rd4)

-Um jogo sobre equilíbrio, você vê?

Branco, rainha toma D4 (Qxd4)

-Peças de graça.

Preto, rainha toma C6 e check (Qxc6+)

-Ao troco do seu fim.

Branco, rei H3 (Kh3)

-A história se complexifica.

Preto, rainha C4 (Qc4)

-E o personagem se vê encurralado.

Branco, rainha D6 (Qd6)

-Em preparo de algo maior, eu digo.

Preto, rainha F1 check (Qf1+)

-Veremos como reage então.

Branco, G4 (Kg4)

-Que euforia!

Preto, rainha toma F2 (Qxf2)

-Um banquete servido a dois.

Branco, rainha D3 (Qd3)

- E o prato principal chega.

Preto, rei H6

-Me mostre.

Branco, rainha D6 check (Qd6+)

-Uma retomada.

Preto, rei G7 (Kg7)

-Me sirva até a última centelha

Branco, rainha E7 (Qe7)

-Esse é o meu prazer.

Preto, rainha E2 check (Qe2+)

-Pois não ficarei para trás.

Branco, rei toma G5 (Kxg5)

-Não temerei.

Preto, rainha E3 check (Qe3+)

-A caça começa.

Branco, rei H4 (Kh4)

-Inevitavelmente.

Preto, rainha E4 check (Qe4+)

-Eu buscarei sua resposta. Até o fim da sua resolução.

Branco, rei H3 (Kh3)

-Ainda não pode acabar.

Preto, rainha F5 check (Qf5+)

-Você já enxerga, não é?

Branco, rei H4 (Kh4)

-Eu… gostaria de jogar mais tempo.

Preto, rainha E4 check (Qe4+)

-Nós poderíamos, por quanto desejar, mas esse não é o seu destino, não é?

Branco, rei G5 (Kg5)

-Só mais um pouco…

Preto, rainha E3 check (Qe3+)

-Chegou o momento Ivankov, a hora de guardar as mesas e apagar as luzes.

Branco, rei G4 (Kg4)

Preto, rainha E4 check (Qe4+)

Branco, rei H3 (Kh3)

Preto, rainha H1 check (Qh1+)

-Inevitavelmente, esse é o destino. Nós tivemos uma boa partida. Sinta orgulho. A história acabou.

Branco, rei G4 (Kg4)

-Acabou.

Preto, rainha E4 check (Qe4+)

-Chegamos ao final. Lorem Ipsum, o não significar, a anti história, o fim da observância, não significar nada é pior que a inobservância. Levante a cabeça, você foi um ótimo jogador. Esse foi o tempo da minha vida.

Branco entrega a partida

ASSIM DISSE GASPAROV

INTRODUÇÃO

Repetitividade memética

Nesse ponto da história todas as peças já estão engatilhadas para o fim, todas as respostas estão na mesa à espera de uma investigadora para dar fim a tudo. Esse não é um livro de expansão de Hecatombe de santos, essa é a última etapa da profecia, a última resposta da história antes da pergunta.

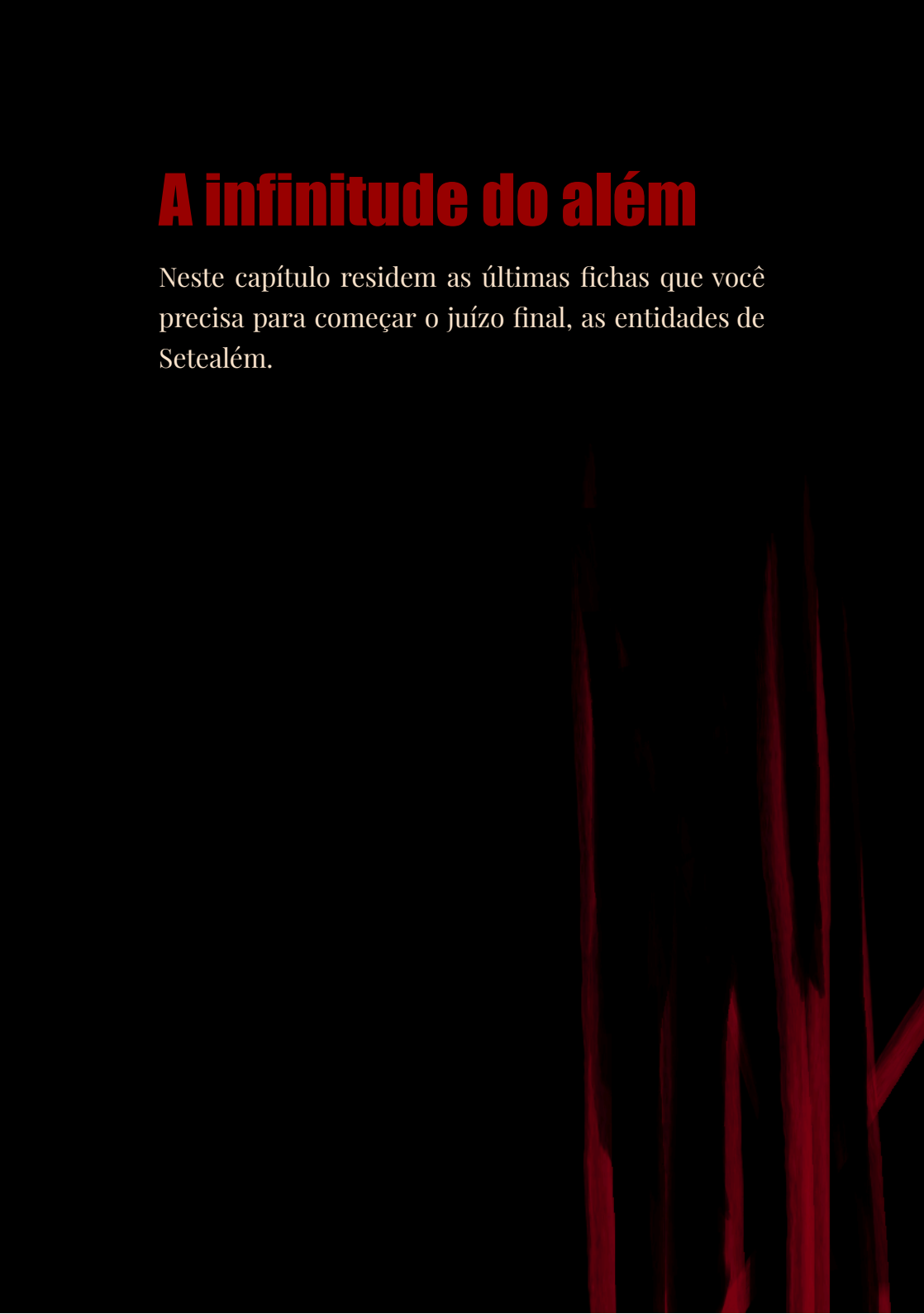
Não seja babaca.

Termos básicos

História: Tudo que significa

A infinitude do além

Neste capítulo residem as últimas fichas que você precisa para começar o juízo final, as entidades de Setealém.



O escuro (Medo)

O escuro é um dos medos essenciais da humanidade, nascido junto de sua criação, é uma das entidades mais antigas e poderosas do além.

A falha (Medo)

A falha é uma entidade que se fortaleceu com o desenvolvimento do capitalismo, sua força vem do interior de cada indivíduo, muito poderosa em locais como Japão.

A decepção (Ódio)

A decepção nasce do elemento de Ódio, que também representa o desejo e impulso, a decepção se manifesta onde o amor falha.

A obsessão (Ódio)

A obsessão é a representação do elemento viciante do Ódio, capaz de levar a insanidade o que em princípio era puro.

O esquecimento (Conhecimento/Tempo)

O esquecimento apesar de ser uma manifestação trazida a partir do medo humano se torna real a partir da condição temporal do conhecimento ou sua falta.

A barata (Medo/Corrupção/Ódio)

A barata é um símbolo do desprezo humano pelo que não é belo, mas também de resistência e replicação.

O desconhecido (Conhecimento/medo)

Esse é um dos maiores medos da humanidade, que gera preconceito e desprezo pelo seu próprio similar, alimentando a distorção do além.

A transição (Tempo)

A transição é o aspecto de superação e renovação do elemento do Tempo de Setealém, representa a intriga que a humanidade sente com a transformação.

O fim (Morte/Medo)

O fim representa o medo da realização, o medo de acabar as coisas, que impede a humanidade de seguir em frente.

A fobia (Medo/Elemento)

A fobia representa entidades sem uma entidade essencial, representando medos variados e diversas entidades em uma só, seu poder varia.

O assasinato (Morte)

O assasinato representa o impedimento do destino de uma pessoa, a impossibilidade do mesmo realizar sua influência na vida e história de outros.

O oceano (Corrupção/Medo)

O oceano banha o além, separando-o da realidade, mas a história pode distorcer a marginalidade do mesmo, trazendo em si o medo do que se expande ao infinito, e o que nele guarda.

O abandono (Ódio/Conhecimento)

O abandono é a traição da presença, é a quebra do desejo de estar ao lado, a mentira que engana o desejo.

A violência (Ódio)

A violência é uma clara expressão do além, a comunicação de um desejo no corpo de outra pessoa, a sobreposição de uma vontade.

O destino (Tempo)

O destino é o aspecto essencial do tempo, a obrigatoriedade da realização. O destino pode ser cruel com aqueles que tentam fugir.

A divinação (Conhecimento)

A divinação é a realização do desejo divino sobre um destino, a obliteração da humanidade por uma maioridade, a profecia que interrompe a realidade.

A insignificância (Conhecimento/Ódio)

A insignificância representa o destino odioso daqueles que não alcançam sua realização completa, é o desejo de ser algo além suprimido pela lógica.

A queda (Medo/Morte)

O medo do fim através de uma tragédia é o que alimenta o futuro de muitas histórias, a queda é uma memória que a humanidade sempre está um passo atrás da história.

O Império (Corrupção/Ódio)

O império nasce do desejo de conquista acima da humanidade, o imperialismo é uma praga que se espalha com seus imundos tentáculos através do ódio.

A dominação (Conhecimento/Ódio)

A dominação se baseia na inscrição de uma lógica odiosa acima da vida humana, a imposição de um falso destino sobre quem não o merece.

A dor (Ódio)

A dor é um aspecto essencial do além, o sofrimento anda com e gera desejo, a dor é uma etapa da história.

O sufocamento (Medo)

O sufocamento é o medo máximo compartilhado pela humanidade, fisicamente. O sufocamento de uma história pode ser pior que o seu fim.

A traição (Ódio)

A traição é a realização de um desejo interno ao custo de uma promessa, é um fluxo de ódio e desejo que gera uma alteração na realidade.

A sombra (Conhecimento)

A sombra é aquilo que mais se despreza dentro de si mesmo, capaz de alterar o destino daquilo que não o cumprir.

A iluminação (Conhecimento)

A iluminação é a realização máxima do conhecimento, o destino máximo por sua busca, capaz de devotar sua existência.

O desencontro (Tempo)

O desencontro é a crueldade do destino, a separação pelo tempo do que deveria ser único, uma história que não se completa.

O segredo (Corrupção/Conhecimento)

O segredo é a manipulação do conhecimento, com a justificativa ou não de uma causa superior do destino, mas que em fim se mostra uma subversão.

O suicídio (Morte)

O suicídio é a finalização da história de forma forçada, a representação do aspecto mais cruel da morte, o fim de uma realidade e observância.

O regicídio (Morte/Ódio)

O regicídio é a realização do desejo através da morte, é a força de terminar a submissão e devolver a dor.

Os sete pecados capitais

Os sete pecados capitais são uma das representações mais antigas das entidades do além, são elementos essenciais de uma história [redacted], representações da observância humana.

Luxúria (Ódio)

A luxúria é um desejo básico humano, distorcido a partir da supressão da lógica, a consumação do desejo que termina na opressão do bem.

Preguiça (Corrupção)

O pecado que te impede de realizar todos os pecados, a preguiça te afasta da realização, é uma replicação do infinito no que não o é.

Gula (Corrupção)

A gula é a vontade infinita de consumir, se proliferar ao infinito, um desejo básico que se distorce ao tentar ser infinito.

Orgulho (Conhecimento)

O orgulho vem do interior, uma criação lógica sobre uma subjetividade própria, que está destinada ao fracasso.

Ira (Ódio)

A ira é a cólera essencial humana, um combustível que manteve a máquina da história funcionando, a proteção, que pode ser distorcida a uma torrente que banha tudo.

Ganância (Conhecimento)

A vontade de ser tudo, ter tudo. A interpretação de todos os fatos e sua observância, tudo, que não significa nada.

Inveja (Corrupção)

O infinito asno por si mesmo, a vontade infindável de realizar tudo e tudo ser, a falta de percepção interior.

Os quatro cavaleiros do apocalipse

Os cavaleiros representam o quem vem antes do fim, assim como esse livro, são entidades que se transformam ao longo do tempo, se adequando a novas histórias e sendo recontados infinitamente.

A fome de Midas (Tempo)

A fome sempre retorna, essa é a realidade cíclica que assombra a humanidade, mas mais que isso, a fome é igual para todos, mas nem todos são iguais para ela, a fome também é a injustiça.

A pestilência de Gerião (Corrupção)

A pestilência é uma praga infinita, não há escapatória para a decomposição, a infinitude não conhece limites.

A guerra de Sísifo (Ódio)

A guerra é o conflito de desejos humanos, uma luta que nunca muda, sempre se repete e sempre traz a mesma dor, uma repetição de tudo que já foi, como tanto que já vimos.

A morte de Minos (Morte)

A morte é uma verdade impossível, a realização de um meio até um fim, não importa o quanto fuja, ela sempre alcança. A morte representa o fim, que todas as histórias devem ter.

A união impossível

Existe uma distinção para o além entre a materialidade (Morte, Corrupção e Tempo) da significância (Ódio, Conhecimento, Medo), mas essas entidades existem a tanto tempo nas histórias da humanidade que puderam unir o impossível em uma só história.

O Diabo (Morte/Corrupção/Tempo)

O Diabo é parte [redacted], o primeiro antagonista, a história que mais foi contada, o maior vilão, a maior matéria do que se entende como uma história.

O Urutau (Ódio/Medo/Conhecimento)

O Urutau é uma entidade que não existe, sua encarnação é impossível, a realidade não suporta sua existência, pois ele é [redacted], o som.

As manifestações do além

Cada entidade essencial possui uma manifestação principal de sua materialidade, o ápice do poder da entidade, com potencial paranormal de desenvolver uma história, com significância e geradora de observância em almas. As manifestações podem ser enxergadas como arquétipos de uma história e podem variar com o tempo, sempre existindo.

Gali

Gali é a manifestação das tripas (Medo e Corrupção), uma cidade ou um tempo em que a manifestação da corrupção se apresenta, capaz de influenciar a linha do tempo com sua infinitude, é uma história repetida até a insignificância.

Termina

Termina é a manifestação de olhos (Conhecimento e Tempo), um evento que decide uma escolha, capaz de encarnar o Paradoxo, Termina pode se mostrar de formas diferentes.

Heniomou

Heniomou é a manifestação de medula, um abatedouro, um local de morte, onde histórias vão para acabar, é o fim em si.

As entidades

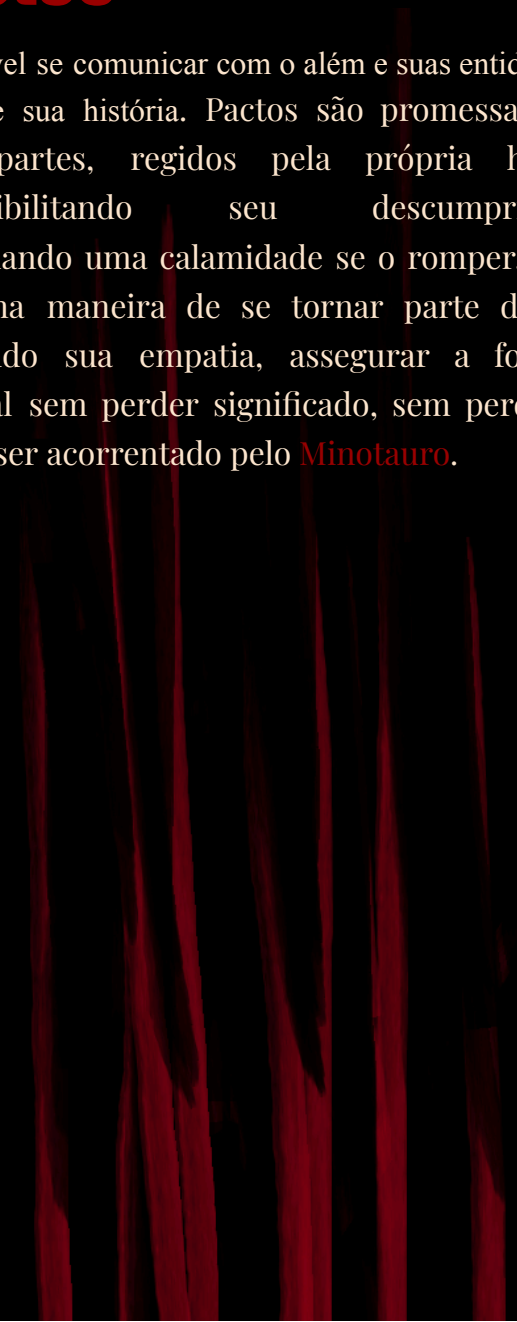
As entidades são aspectos de uma história, metáforas que se propõe a um jogo de almas em troca de observância, seu potencial é ilimitado e sua existência infinita, uma entidade só morre quando a história acaba e seu conceito em si deixa de existir. Os corpos, e fichas, são meras ilusões, são uma amostra de seu poder de forma reduzida, para participar de uma história que gerará existência contínua. Entidades são literalmente invencíveis quando não observadas, se alastrando pelo infinito em infinitas dimensões, criando e desfazendo dimensões instantaneamente, contidas apenas pela história. As entidades são

Transcender

O ritual de transcender pode ser feito de muitas mídias, diversas são as formas de alcançar o nirvana, alcançar o além. Existem 3 bases do transcender, os olhos, que representam o conhecimento do além em si, a própria forma de ir além da matéria, a medula, que representa o fortalecimento da sua existência através do impossível, gerando uma força de significado e as tripas, que é o consumo do além, a transposição entre matéria e significado, se tornando mais próximo do além a partir de seu consumo. O transcender é o ato de através da materialidade alcançar o significado, como um simulacro alcançar a genuinidade.

Pactos

É possível se comunicar com o além e suas entidades em troca de sua história. Pactos são promessas entre duas partes, regidos pela própria história, impossibilitando seu descumprimento, ocasionando uma calamidade se o romper. Pactos são uma maneira de se tornar parte do além mantendo sua empatia, assegurar a força do material sem perder significado, sem perder sua alma e ser acorrentado pelo Minotauro.



CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

A existência

Fortalecendo uma história

Em uma história passada, uma história sobre existência e a finalização de um ciclo era contada, uma história encontrada na Casa. Essa história virá junto no juízo final.

Ao criar seu personagem você recebe 8 pontos de existência, recebendo um a mais a cada vez que transcender.

Se conectar com a história força sua existência a um plano superior à realidade e o além, esse é o poder do contador de histórias.

A realização do transcender

O transcender real guarda muito mais poder do que a realidade permite dentro de si, esse é o caminho real da história.

Ao transcender você pode consumir componentes paranormais para guiar seu caminho pela história, fortalecendo aspectos diferentes de sua existência.

Transcendência de olhos: Concede +10 de talento, 2 de intelecto, popularidade e poder

Transcendência de medula: Concede +1d de dano, 2 de força, imortalidade e velocidade

Transcendência de tripas: Concede +50% de vida

Componentes de transcender são coletados de entidades do além de acordo com seu elemento principal, podendo conceder até 2 componentes.

Com o tempo, o além se comunicará de volta para você, te trazendo uma escolha, o desejo de qual caminho deseja seguir.

O caminho dos antigos (Corrupção e Medo)

O caminho da luz (Tempo e Conhecimento)

O caminho do corpo (Morte e Ódio)

A partir do seu quinto transcender você deve escolher um caminho, e a cada dois rituais você recebe uma nova habilidade do seu caminho, subindo uma classe a nova escolha.

Caminho dos antigos

(I) Bênção do profundo:

Você recebe +5 pontos em 5 talentos de sua escolha

(I) Bênção do magnata:

Você recebe vantagem em testes de iniciativa e +5

(II) Bênção da lua:

Durante uma cena por sessão você dobra seu intelecto e poder

(II) Bênção do lago:

Seus rituais não sofrem penalidades em elementos opressores

(III) Bênção do fogo:

Você reduz todo dano de estresse sofrido em 1d

(III) Bênção do astro:

Uma vez por sessão você reduz pela metade o custo de 1d2 rituais

(IV) Bênção do filho:

Usar rituais se torna uma ação de movimento para você

(IV) Bênção dos avós:

Você pode rolar testes de paranormal para ter chance crítica em seus rituais

(V) Bênção da mãe:

Ao acertar um crítico você gera mais um em seguida

(V) Bênção do pai:

Você soma seu bônus para marcar críticos (Crítico em 20, 15 no dado+5 de talento=crítico)

Caminho da luz

(I) Iluminação:

Você pode realizar testes de medicina em si mesmo

(I) Replicação:

Você pode replicar o efeito de itens auxiliares

(II) Enigma:

Efeitos negativos recebem metade de sua eficácia em seus aliados

(II) Precipitação:

Ao menos metade de seus dados de cura serão o valor máximo

(III) Canalização:

Você recupera em seu aliado 1d4 de estresse para cada 1d20 de sua cura

(III) Predestinado:

Você pode gerar uma desvantagem em um ataque por reação que tiver

(IV) Centelha divina:

Você dobra seu talento ou atributo quando realiza uma sinergia

(IV) Realizar impossível:

Você pode realizar uma sinergia com cada membro aliado por rodada, sem desvantagens

(V) Divinação:

A DT de todos os testes cai em 5 para você

(V) Repartir destino:

Como uma reação você pode somar seu teste ao teste de resistência de um aliado a uma habilidade

Caminho do corpo

(I) Ódio imparável:

Você sempre tem vantagem em testes físicos (Em empates você vence)

(I) Ódio violento:

Você aumenta todo seu dano em 5

(II) Ódio incontrolável:

Você causa mais 10 de dano para cada 100 de dano que causar pela cena

(II) Ódio sanguinolento:

A cada 50 de dano causado você recebe +1 de rigidez pela cena

(III) Ódio desumano:

Você nunca tem desvantagem em um dos atributos: Força, imortalidade, Velocidade

(III) Ódio em carne:

Você recebe +1 CA a cada 250 de dano causado, até o máximo de 10 pela cena

(IV) Ódio vívido:

Você aumenta seu dano de categoria para D20 durante uma cena uma vez por sessão (D8>D10>D12>D20)

(IV) Ódio brutal:

Ao tirar um valor crítico você atinge o alvo, independente de seu CA (Mas ainda pode ser absorvido ou bloqueado)

(V) Ódio descarnado:

Uma vez por ação você pode multiplicar seu multiplicador crítico por 1d4

(V) Ódio infinito:

Você não cai mais morrendo e não sofre overkill, você continua agindo de forma normal e apenas deve ser curado, ao ser atacado com o pv você perde uma vida, até o máximo de 3 vezes antes de morrer

O impossível da história

Os poderes de transcender não possuem efeitos contra outras almas. Uma história sem observadores não traz existência ao observado.

Contemplação final

Esse capítulo guarda as habilidades do paranormal, voltadas a fortalecer até a última instância as almas do além.

Último fôlego:

Você pode sofrer todo seu estresse máximo para recuperar metade da sua vida, após isso qualquer dano de estresse causará seu ataque cardíaco

Balanço de poder:

Você pode sacrificar 50 de estresse máximo ao transcender para receber o dobro de bônus de seu método (Olhos, medula ou tripas)

O cara da hora:

Você pode gastar sua ação de interlúdio apostando, você deve rolar um d20 com a DT15, se passar você dobra seu dinheiro, se falhar você o perde. A DT do teste desce em 1 para cada ponto em popularidade

Esforço brutal:

Você pode sofrer 10 de estresse para aumentar seu acerto em um ataque físico em 5, quantas vezes desejar

Peculiaridades

As peculiaridades são uma mecânica de uma história passada que retorna à luz através de sua repetição. Cada peculiaridade tem um efeito único na realidade de uma alma, recebida em sua concepção.

Ao criar seu personagem escolha uma peculiaridade.

Quatro Olhos:

Você nasceu com a visão de uma toupeira, mas que é fortalecida pela magnífica medicina. Você constantemente precisa usar seu óculos, o que te impede de usar capacetes, mas te torna imune a desvantagens relacionadas a visão. Sem seu óculos você recebe uma desvantagem em tudo relacionado à visão, que não pode ser curada até usar o óculos de novo

Terra louca:

Você têm uma visão um pouco diferenciada do mundo a sua volta, de tempos em tempos alucinações irão conversar com você dando opiniões (Às vezes corretas) sobre sua situação

Baby boy:

Você acredita que esse cara tem 37 e não 17? Você tem uma cara de bebê muito agradável para senhoras idosas (Que tem uma desvantagem em testes contra você), mas nem um pouco sexy, te dando uma desvantagem em todos os testes de flerte

Corpinho de mel:

Você têm um corpo sedutor que ninguém resiste, se você tiver relações sexuais com alguém, você pode matar a pessoa instantaneamente durante seu sono. Porém sua fama te segue, te dando 2 desvantagens em testes de popularidade relacionados a flerte

Destinado ao fracasso:

Você tem uma má sorte maldita, que se espalha ao redor. Todos que te atacarem, e você, aumentam a margem de erro crítico em 5 (De 1 para 6)

Menino crypto:

Você é o cara do investimento, toda recompensa em dinheiro que recebe você aumenta em 50% através de investimentos, mas se você não ganhar nenhum dinheiro você ganha uma dívida igual a 50% da última recompensa

O terceiro macaco:

Irmão, tá começando a chover. Você recebe o dobro de seus atributos quando é o último sobrevivente de uma luta, mas até lá você só usa a metade deles

Ossos de chumbo:

Você não recebe lesões, mas também só tem uma rodada morrendo

Bom menine:

Você recebe o dobro de bônus quando obedece o Urutau

Ritualista:

Você têm uma conexão especial com o além, e ele é ciumento. Seus rituais funcionam uma vez a mais, mas você só pode aprender rituais de um elemento

OD:

Você gosta da vida intensa, você pode gastar uma ação de interlúdio para recuperar 5d20+50 de estresse, mas se você não usar essa ação pra se “divertir” você recebe uma desvantagem em tudo que fizer

Revelando o impossível

Neste capítulo residem os novos rituais, a última etapa para o juízo final.

Potencializar destino (Tempo):

Você pode sofrer 50 de estresse para fazer um alvo passar em um teste, quantas vezes desejar

Selar história (Morte):

Você causa 1d4 de dano na existência de um alvo, sofrendo 100 de estresse

Capturar infinitude (Corrupção):

Você pode sofrer 100 de estresse para absorver um ataque, curando a mesma quantidade de vida

Per'kele: Lesar (Ódio)

Você pode sofrer 50 de estresse para gerar uma lesão em um alvo pela rodada ou 100 de estresse para gerar uma pela cena

Per'kele: Conter (Medo)

Você pode sofrer 100 de estresse para impedir que um alvo use uma habilidade. Essa habilidade pode ser usada mais de uma vez por rodada

Per'kele: Refazer (Conhecimento)

Você pode sofrer 100 de estresse para replicar um item que já tenha visto, levando uma rodada inteira para isso

A quebra das mídias

A história se tornou instável, fatores de camadas diferentes estão se unindo, a ficção se mistura com a mídia dentro da ficção. Herofrenia entra no mundo de Setealém.

Essas são algumas habilidades lendárias daqueles contidos na história dentro da história.

Regeneração modelo Combo:

Combo recupera 5% de vida por ataque que cause dano

Habeas corpus modelo Combo:

Combo tira as luvas, sendo uma arma estupidamente pesada e surpreendentemente leve de dano base 10d20+50 de dano, 5 ataques base por ação, crítico x5. Se usar uma soqueira ou algo do tipo soma o dano e quantidade de socos além do dano da soqueira

Regeneração modelo Guardiã/Defensor:

Eles recuperam 10% de vida por rodada

Regeneração modelo Locomotiva:

Locomotiva ignora o ataque mais forte da rodada

Carregamento rápido modelo Jester Chavo:

Se Jester não se mover ele carrega o dobro

Tragédia cômica modelo Rebote:

Nas piores situações, mas não morre

Mundo fantasioso modelo Houdini:

O que for mais engraçado acontece para Houdini

Impossibilidade física modelo Ferrocineista:

Ferrocineista é imune a ataques metálicos

Replicação memética:

As 6 entidades podem invocar entidades do elemento que compõem e possuem suas habilidades

Injustiça modelo Lucius:

Lucius pode copiar qualquer habilidade/ritual

Responsabilidade aplicada modelo Sr Tempo:

Tempo escolhe um talento pra sempre ter sucesso

Genialidade infinita modelo Mark Webber:

Mark reduz a DT de todos os testes pela metade

Imposição psíquica modelo Mark Webber:

Mark trava a distância entre alvos

Mentalidade incompreensível modelo Maquinista:

Genialidade que cria almas

Brutalidade modelo Big Thomas:

Para Big Thomas, todo ataque tem dano reduzido pela metade

Nirvana modelo Afiliado da ovelha:

A imortalidade através do conhecimento infinito e a observância de todas histórias

Devorador de gladiadores modelo Samson the dread:

Para Samson, armas têm seu bônus de modificação dobrado em sua mão

Contemplação elemental:

As 6 entidades podem criar novos rituais

Os pactos do fim do mundo

A história que conhecemos está acabando e o além se prepara para o juízo final em meio às estrelas. Essa é a deixa dos novos pactos com o além.

Pacto da abelha:

Você causa +1od de dano quando não foi atacado, ao ser atacado você passa 1d4 rodadas causando metade do seu dano, após as rodadas você retorna a causar +1od de dano. Não agir de forma agressiva é uma quebra de contrato que gera 1 maldição

Pacto do inebriado:

Todos os efeitos são dobrados em você, positivos e negativos. Desfazer o pacto gera 1 maldição

Pacto do primogênito:

Você ganha uma vida extra, retornando com todos seus pontos de vida quando morre, ao matar uma pessoa relevante (NPCs aleatórios não contarão). Não matar ninguém na sessão que cumpra seu pacto é uma quebra de pacto que gera 2 maldições

Pacto da lealdade:

Você se filia a um elemento, efeitos negativos desse elemento têm efeito pela metade em você, positivos têm o dobro e o elemento opressor te causa +50% de dano/efeito. Desfazer o pacto te causa uma maldição

Pacto do mergulhador:

Você soma metade do seu CA atual ao seu CA, mas sofrer dano o reduz pela metade por 1d2 rodadas. Desfazer o pacto gera 2 maldições

EQUIPAMENTOS

Os espólios do dia final

Esse capítulo contém as últimas oportunidades de salvação antes do dia do hecatombe!

Mods apocalípticos de armas:

Custam 500 mil

Extratora:

Ao matar uma entidade com sua arma você recebe o dobro de componentes de transcender

Consciente:

Sua arma pode atacar por conta própria o equivalente de ataques de uma (01) ação sua, como uma ação livre sua

Conexão gravitacional:

Sua arma (Branca) causa +1d de dano para cada 1 de peso de sua armadura

Mods apocalípticos de armaduras:

Custam 500 mil

Aproveitadora resiliente:

Você recebe +1 CA para cada 10 de rigidez. Aumenta o peso em 3

Proporcional:

Sua armadura te concede uma reação a cada 5 de imortalidade. Aumenta o peso em 3

A armaria do fim

Essas são as armas de todas as histórias que estão entrando em conflito no hecatombe!

Armas:

Custam 500 mil!

Os olhos dos santos:

Um punhado de olhos que pesa 1, dispara um laser branco em uma reta, causando 20d20+150 de dano e atravessando todos na reta, ao acertar um alvo o dano é dobrado, seu crítico é x3 e ocorre se o alvo falhar um teste de velocidade com reflexo DT 25

O flagelo do abismo:

Uma espada longa e adaga adornados como um sino abissal, causam 10d20+75 de dano, podem dar 3 ataques por ação, têm crítico x3, são usadas com velocidade e força e concedem mais uma reação

As tesouras do nevoeiro:

Tesouras enormes, são usadas com velocidade, causam 20d10+50 de dano, podem dar 6 ataques e tem crítico a partir de 17, causam óleo escorrer, podendo ser consumido para recuperar 5 de estresse uma vez por alvo

Armaduras:

Custam 500 mil!

Tirigan:

Vestes de papeis com inscrições de histórias passadas, concede +10 CA e 2 reações, peso 1

Mergulho do campeão:

Vestes de mergulhador abissal, concede +15 CA e rigidez, rituais têm desvantagem para funcionar

REGRAS

Supressão cósmica

Como uma regra opcional, a supressão cósmica pode balancear um pouco as coisas. Essa regra dita que cada pessoa em um combate pode causar no máximo (E não mais que isso) 5.000 de dano. Essa regra pode equilibrar encontros que seriam trivializados de outra forma, apesar de incentivarmos você a explorar cada minúcia possível de seu personagem!

Percepção passiva

Um teste em segredo

Em situações de tensão um pedido de um teste de percepção pode deixar claro que algo está errado, dessa forma, existe a regra de percepção passiva. A percepção passiva é um valor fixo de cada personagem que equivale a 10 mais sua percepção, que funciona como um teste silencioso de percepção normal.

A oficina de entidades

Criando sua história

Essa regra serve àqueles que desejam criar suas próprias entidades, não como um molde pronto, mas como um leve guia e referência!

Ao criar uma entidade ela recebe 1 pontos de atributo a cada 100 de vida, até o limite de 20 pontos em cada atributo

Seu CA é igual a 10 inicialmente, aumentando em 1 a cada 100 de vida, até o limite de 30

Sua rigidez é 0, aumentando em 1 a cada 250 de vida

Seus talentos são equivalentes a 20, aumentando 1 a cada 100 de vida, até o limite de 30 em cada talento

Em 100, 250, 500 e a cada 1.000 de vida ela recebe uma habilidade

FICHAS

As entidades do além

O ínfimo fim

Neste capítulo residem as entidades de setealém que atravessam a realidade!

A fobia

A constância

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

Adaptação amedrontadora:
A fobia se adapta ao medo de um alvo, usando paranormal com ocultismo contra seu intelecto com conhecimento, se passar amedronta o alvo, o deixando em pânico e causando 2d10+5 de estresse

Temente algoz:
A fobia pode escolher 3 habilidades padrões

Consumir matéria:
A fobia usa paranormal com ocultismo para atacar um alvo e causar 5d20+10 de dano

A transição

Libertação

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Complexidade conceitual:
A transição pode somar sua utilização de poder e seu reflexo quando desvia

Alcançar forma verdadeira:
A transição toca um alvo usando paranormal com ocultismo contra a imortalidade com utilização de poder de um alvo, se ganhar ela pode reduzir em 1d4 seus atributos ou 1d10 seus talentos

Entidade temporal:
A transição pode usar paranormal com ocultismo para envelhecer um alvo, causando 5d20+10 de dano

A violência

Um ciclo

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez:

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

Proliferar dor:
A violência pode gastar sua reação para que seu ataque cause dano em 1d4 alvos extra

Impacto violento:
A violência usa sua força com combate para esmagar um alvo com pressão, causando 5d20+25 de dano

Escrava da dor:
A violência aumenta seu CA em 5 se já foi atacada na rodada

A insignificância

Uma luta sem fim

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 5
Crime: 8
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Imemorável:
A insignificância causa desvantagem em testes de percepção contra ela

Apagar história:
A insignificância usa paranormal com ocultismo para desintegrar um alvo, causando 5d20+5 de dano

Irrelevância:
A insignificância pode passar 1d2 rodadas preparando um ritual que causa 1d2 de dano na existência de um alvo

O desencontro

Fora do tempo

Vida: 1.000

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Desalocado:
O desencontro pode gastar sua reação para somar seu ocultismo a seu movimento

Desprendido:
O desencontro é etéreo, todos que tentarem tocá-lo de alguma forma têm desvantagem e -5 no teste

Desencontrar:
O desencontro manipula a posição de todos que falharem um teste de poder com utilização de poder contra seu paranormal com ocultismo

Perdição do destino:
O desencontro faz um ritual para desfazer o futuro de um alvo, causando 5d20+5 de dano

A barata

A humanidade

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: -10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Sangue de:
A barata recupera metade de sua vida quando zera seus pontos de vida, uma vez por sessão

Consumo asqueroso:
A barata abraça um alvo e vomita o consumindo, usando força com combate, causando 5d20+25 de dano com crítico em 19 e causando 2d10+15 de estresse

Desvio peçonhento:
A barata pode somar seu atletismo a seu reflexo para esquivar de ataques

Mentalidade de praga:
A barata têm 2 reações por rodada

O esquecimento

Sempre

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 4
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 8
Crime: 12
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

O perdido:
O esquecimento quando está furtivo soma seu crime a seu CA

Perder história:
O esquecimento faz com que os alvos esqueçam sua presença, usando paranormal com ocultismo contra intelecto com conhecimento, se ele passar o alvo têm desvantagem para encontrá-lo

Impossibilitar vivência:
O esquecimento faz um ritual com paranormal e ocultismo que causa 5d20+15 de dano em um alvo

A obsessão

Para sempre meu

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

Afeiçoamento:
A obsessão é atraída a um alvo, contra ele ela causa metade do dano, mas se ele a atacar ela entra em frenesi

Quebra ossos:
A obsessão possui “braços” pesados que usa para atacar como uma arma pesada que causa 5d20+25 de dano

Coração partido:
Quando a obsessão está em frenesi ela passa a dar mais um ataque, seu crítico vai para 19 e ela causa +1d10 contra a sua obsessão

O assassinato

A crueldade

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 5
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 7

Movimento: 8m

Ataques:

Finalizar história:
O assassinato causa o dobro de dano quando está furtivo

Angústia final:
O assassinato toca um alvo por trás usando velocidade com combate, parando seu coração e causando 5d20+25 de dano

Crueldade humana:
O assassinato recupera metade da sua vida a cada morte que causar

O abandono

No fundo de um baú

Vida: 2.000

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 5
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 5
Crime: 12
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

A saudade:
O abandono chora, usando paranormal com ocultismo contra o intelecto com utilização de poder de todos, se vencer causa 2d10+15 de estresse em todos

Largado para sempre:
Se o abandono for agarrado o alvo deve rolar um teste de DT35 de força com atletismo ou combate para se soltar, enquanto estiver agarrado o alvo sofre 2d10+5 de estresse por rodada. Um aliado pode auxiliar no teste, reduzindo a DT pela metade, ou dois podem auxiliar, passando automaticamente, mas gastando a rodada de todos

O regicídio

Libertação

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 2
Imortalidade: 5
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

Matador de reis:
O regicídio pode copiar qualquer arma que estiver vendo

Fim de reinos:
O regicídio tem 3 ações por rodada e seu ataque aumenta o dano em 3d

Damocles:
O regicídio cria um ritual sobre si, a cada rodada uma espada balança sobre si, tendo ¼ de chance de cair, reduzindo sua vida pela metade. Enquanto a espada não cair o regicídio causa dano dobrado

A dominação

Submissão

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 2
Imortalidade: 5
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 8
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

A ordem: Submeta-se:
A dominação usa seu paranormal com ocultismo contra a imortalidade com utilização de poder de um alvo, obrigando-o a se ajoelhar, largar sua arma ou se mover, se vencer

Devorar submissão:
A dominação causa +5d de dano contra alvos ajoelhados

Dominância:
A dominação pode agir 3 vezes por rodada

Imponência:
A dominação canaliza uma espada pesada que causa 5d20+30 de dano

Rigidez cognitiva:
A dominação causa uma desvantagem ou ganha +5 em testes para resistir habilidades relacionadas a receber ordens

A sombra

O que escondemos

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 8

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

Cara metade:
A sombra parasita uma pessoa, assumindo sua aparência e recebendo suas memórias

Parasita mental:
A sombra parasita a mente de um alvo usando paranormal com ocultismo, causando 2d10+5 de estresse

Verdades injustas:
A sombra faz um teste de popularidade com caisma contra o intelecto com conhecimento de sua cara metade, contando segredos distorcidos, se vencer causa 4d10+5 de estresse no alvo e o deixa em pânico

Amizade forçada:
Todos que atacarem a sombra tem 50% de chance de acertar a cara metade. A sombra simula até os ataques adquiridos pela cara metade durante a luta

O segredo

O fim da promessa

Vida: 2.500

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 8
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

Manipular mente:
O segredo conta uma realidade infinita a um alvo, manipulando-o a atacar um aliado. O segredo rola um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento do alvo

Quanto mais se guarda:
O segredo pode se revelar, reduzindo seu CA pela metade, mas causando 2d10 de estresse a cada rodada

Sussurros do além:
O segredo pode sussurrar ao longo da arena, criando uma zona de 6m, quem sair da zona sofre 2d10+15 de estresse

O império

Plena dominância

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Torrencial imperialista:
Os braços do império são armas de fogo pesadas que podem dar tiros para cima, todos fora de cobertura sofrem 8d20+35 de dano e se falharem um teste de imortalidade com atletismo DT25 sofrem o dobro de dano

Braços da democracia:
O império tem 4 ações por rodada

Dominação oleosa:
O império sangra óleo, quem o atacar fica embebido de óleo e sofre +5d de dano de seus disparos

Águia da dominação:
O império bate com o cano de seus canhões usando sua força com combate, causando 4d20+25 de dano em um cone de 3m

Fogo da liberdade:
O império dispara o canhão do seu peito, sofrendo 500 de dano mas causando uma explosão de 6m que causa 10d20+50 de dano

A falha

O impedimento

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 4
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 10
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 15

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

Manipular falha:
Como uma reação a falha pode realizar um teste de paranormal com ocultismo contra um teste, se passar o teste é falho

Desconstruir realidade:
A falha pode criar o impossível na mente de um alvo, usando paranormal com ocultismo, se superar seu CA causa 8d20+25 de dano e 2d10+15 de estresse

Destruidora de sonhos:
A falha tem 3 reações por rodada e 2 ações

Falha infinita:
A falha faz um teste de popularidade contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se vencer o alvo tem 2 desvantagens em tudo

A decepção

Quebra de coração

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 8
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 8

Carga máxima: 10

Movimento: 8m

Ataques:

Decepção culposa:
A decepção pode rolar um teste de paranormal com ocultismo contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se passar ela frustra ele, causando uma desvantagem pela cena

Destruir expectativa:
A decepção vem com braços doces, armas médias que causam 5d20+35 de dano e podem dar 2 ataques

Fim decepcionante:
A decepção retorna para uma última rodada de ações após morrer

Expectativa:
A cada ataque acertado a decepção aumenta 1d10 de dano

A queda

Um grande destino

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 2
Imortalidade: 5
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal: 5

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 20

Carga máxima: 10

Movimento: 5m

Ataques:

Queda livre:
A queda rola um teste de paranormal com ocultismo contra o poder com utilização de poder de todos que ela enxerga, se ela vencer, ela muda o eixo de gravidade e todos caem em queda livre, sofrendo 5d20+25 de dano, que dobra a cada 3m de queda

Queda planetária:
A queda pode mudar a gravidade de itens, que causam 2d20+15 de dano xpeso

Viajante não euclidiana:
A queda pode mudar sua gravidade e voar, somando seu ocultismo a seu movimento, em todos os eixos

O sufocamento

Inescapável

Vida: 3.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 5
Imortalidade: 5
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 15

Carga máxima: 13

Movimento: 8m

Ataques:

Mar de angústia:
O sufocamento cria um oceano equivalente a uma área em metros do seu ocultismo

Afogamento:
O sufocamento afoga um alvo no oceano usando força com combate contra o alvo, se o alvo falhar ele começa a sufocar, resistindo uma rodada por ponto de imortalidade, ao acabar ele sufoca e cai morrendo, mesmo com todos os pontos de vida

Sufocar:
O sufocamento é etéreo e pode adentrar alvos, usando força com ocultismo, causando 8d20+35 de dano e alvos têm uma desvantagem para acertá-lo

Força sufocante:
O sufocamento pode afogar até dois alvos de uma vez

A Iluminação

A busca eterna

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

Iluminar-se:
A iluminação pode gastar uma reação para dobrar seu talento em um teste

Conhecimento profano:
A iluminação usa seu paranormal com ocultismo para enviar conhecimentos do oculto para a mente de todos os alvos, causando 10d20+50 de dano e 5d10+25 de estresse

Matéria iluminada:
A iluminação não possui um corpo físico normal, todos tem duas desvantagens para acertá-la

Assobios do além:
A iluminação clama o além usando paranormal com ocultismo contra o intelecto com percepção de um alvo, se vencer o alvo sofre 5d20 de estresse e fica traumatizado

A dor

Sofrimento

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 2
Imortalidade: 8
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 15
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Movimento: 5m

Ataques:

Devoradora de angústia:
A dor causa +5d de dano a cada 1.000 de vida perdido

Causar dor:
A dor realiza um teste de força com combate para atacar um alvo, causando 5d20+35 de dano

Sangrar coração:
A dor pode rolar um teste de paranormal com ocultismo contra a imortalidade com atletismo de um alvo, se vencer ela causa 2d10+5 de estresse por 1d4 rodadas

Garra sofrida:
A dor ganha mais uma ação a cada 2.000 de vida perdidos

O suicídio

Injustiça

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 2
Imortalidade: 8
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Movimento: 5m

Ataques:

Convite mórbido:
O suicídio realiza um teste de paranormal com carisma contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se vencer, o alvo comete suicídio, caindo morrendo

Ciclo vicioso:
Se um alvo cometeu suicídio no combate todos tem uma desvantagem extra no teste contra o convite mórbido

Elegia:
O suicídio pode realizar um teste de paranormal com ocultismo para criar uma torrente de pensamentos deprimentes na mente de um alvo, causando 5d10+5 de estresse, em até 3 alvos

Magnitude deprimente:
Alvos com mais da metade de seu estresse máximo sofrem desvantagem no teste da habilidade convite mórbido

A traição

A maior dor

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 2
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 15
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 10
Ocultismo: 10

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

A dor que mais dói:
A traição rola um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com utilização de poder de um alvo, se vencer, o alvo atacará da melhor forma possível o aliado que mais se importa

Fazer lamento:
Alvos atacados por um aliado controlado pela traição tem desvantagem no teste de resistência contra a dor que mais dói

Deixar as coisas tristes para depois:
A traição causa 5d10+10 de estresse nos alvos que se atacarem mutuamente no combate

O destino

Inescapável

Vida: 5.000

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 4
Popularidade: 2
Poder: 8
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 10
Carisma: 10
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 20
Utilização de poder: 10
Ocultismo: 10

Carga máxima: 7

Movimento: 5m

Ataques:

Prova do destino:
O destino declara a ação de todos no combate, se os alvos não a realizarem, tem desvantagem

Desconstruir futuro:
O destino prevê a realidade e impede o fluxo do tempo, usando paranormal com ocultismo, causando 10d20+25 de dano

Revelar destino:
O destino conta uma verdade trágica a um alvo, usando intelecto com carisma contra o intelecto com conhecimento do alvo, se vencer ele causa 10d10+25 de estresse

Conhecedor das linhas:
O destino tem 3 reações por rodada

A divinação

O poder que é

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 12
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 20
Carisma: 15
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 20
Crime: 10
Percepção: 20
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 20
Ocultismo: 20

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

Julgamento divino:
A divinação realiza um teste de paranormal com ocultismo para causar 20d20+150 de dano em um alvo, desintegrando sua realidade

Balança divina:
A divinação pode usar todas suas habilidades uma vez por rodada

Desfazer juízo:
A divinação pode rolar um teste de paranormal com ocultismo contra a imortalidade com utilização de poder de um alvo, se vencer ela diminui um atributo em 1d8, podendo negativar

Ser divino:
Todos que atacam a divinação tem 2 desvantagens

Conhecer o fim:
A divinação tem crítico x3 em seus rituais

Complexo divino:
Ao início do combate a divinação escolhe 5 rituais de conhecimento para poder usar durante o combate, em sua versão mais forte

O oceano

Infindável

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 16
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 8
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 20
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 25

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

Profundidade infinita:
Ao início do combate o oceano cria um mar nos pés de todos, em uma área de 50m ao redor dele, o mar tem profundidade infinita, todos submersos tem 3 desvantagens para atacar

Infinitude plena:
O oceano recebe metade do dano quando está submerso no mar

Maré corrompida:
O oceano cria um turbilhão no mar, causando 15d20+100 de dano em todos que estiverem submersos, como uma ação livre

Aprofundar alma:
O oceano pode realizar um teste de paranormal com ocultismo contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se vencer o alvo é atraído até o mar

Infinito abismo:
O oceano escolhe 5 rituais de corrupção para poder utilizar ao longo do combate, em sua versão mais forte

O escuro

Primordial

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 12
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 15
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 10
Crime: 20
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 15

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

Escuridão profunda:
O escuro pode como uma ação livre criar uma zona de escuridão severa em uma área de 30m, dentro dessa zona todos tem 4 desvantagens em testes relacionados à visão, menos o escuro

Comprimir alma:
A densa escuridão comprime todos dentro dela, causa 20d20+100 de dano a todos

Majestosa sombra:
O escuro causa o dobro de dano de seus rituais quando está furtivo

O que há além:
O escuro realiza um teste de paranormal com ocultismo contra o intelecto com conhecimento de todos os alvos na escuridão, se o escuro vencer ele causa 5d20+25 de estresse em todos que falharam

Absoluto medo:
O escuro pode escolher 5 rituais de medo para usar durante a luta, em sua forma mais forte

O desconhecido

O medo

Vida: 10.000

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 8
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 15
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 15
Crime: 20
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 9

Movimento: 7m

Ataques:

O medo do que não há:
O desconhecido realiza um teste de paranormal com ocultismo contra um alvo, se passar seu CA ele causa 10d20+50 de estresse, se o alvo completar seu estresse ele cai morrendo e enlouquecido

Incompreensão:
O desconhecido não possui uma forma clara, todos tem desvantagem para acertá-lo

Distorcer cognição:
O desconhecido realiza um teste de paranormal com ocultismo para afetar a mente de um alvo, causando 10d20+50 de dano e causando uma desvantagem pelo combate

O impossível:
O desconhecido pode escolher 5 rituais de conhecimento ou medo para usar durante o combate, na sua versão mais forte

O fim

Inevitabilidade

Vida: 15.000

Atributos:
Super força: 6
Super velocidade: 6
Imortalidade: 20
Intelecto: 12
Popularidade: 6
Poder: 12
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 20

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 25
Carisma: 8
Ciências: 8
Ciências sociais: 8
Combate: 15
Conhecimento: 15
Crime: 8
Percepção: 15
Pilotagem: 8
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 11

Movimento: 9m

Ataques:

Finalização histórica:
O fim realiza um teste de paranormal com ocultismo contra o CA de um alvo, se passar ele causa 20d20+150 x5 de dano

O impossível final:
O fim tem 5 ações por rodada

Finalizar:
O fim pode escolher 10 rituais de morte para usar durante o combate, em sua versão mais forte

Putrefar alma:
O fim realiza um ritual usando paranormal com ocultismo contra a imortalidade com atletismo de um alvo, se passar envelhece a alma de um alvo, causando 2 desvantagens permanentes nele

Conhecimento do final:
Como uma reação o fim pode criar uma espiral na mente de todos no combate, que sofrem 10d10+50 de estresse

Os sete pecados capitais

Este capítulo guarda a essência de uma das histórias e arquétipos mais antigos de toda a história!

Luxúria

O prazer

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 8
Popularidade: 25
Poder: 16
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 20
Carisma: 30
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 10
Conhecimento: 15
Crime: 10
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 25

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

A rainha do prazer:
Como uma ação livre a luxúria pode realizar um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento de todos os alvos, se ela passar todos tem 2 desvantagens para realizar ações que a prejudiquem

Capturar coração:
A luxúria pode realizar um teste de paranormal com ocultismo contra o poder com utilização de poder de um alvo, se passar o alvo seguirá suas ordens, se o alvo se negar ele sofre 5d20+100 de estresse

Comunicar desejo:
A luxúria realiza um ritual usando paranormal com ocultismo contra um alvo, se passar, ela causa 20d20+150 de dano psíquico

O pecado do amor:
A luxúria pode realizar 5 rituais de ódio à sua escolha, em sua forma mais forte

A preguiça

Infinita

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 16
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 16
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 10
Conhecimento: 15
Crime: 10
Percepção: 15
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 25

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Prorrogar fim:
Como uma reação, a preguiça pode negar 1d4 ataques sofridos por rodada

Rebate:
A preguiça realiza um ritual usando paranormal com ocultismo contra o poder com utilização de poder de 1d4 alvos, se passar o alvo que a atacar sofre metade do dano que causar

Busca por conforto:
Se a preguiça não se movimentar pela rodada seu CA aumenta pela metade

Falta de esforço:
A preguiça pode realizar 5 rituais de corrupção à sua escolha, em sua forma mais forte

A gula

Consumação

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 20
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 16
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 30
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 10
Conhecimento: 10
Crime: 10
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Consumo desenfreado:
A gula pode realizar um teste de força com combate contra um alvo, se passar ela o consome, aumentando seus talentos igual aos do alvo, e o alvo cai morrendo dentro da gula

Fúria faminta:
A gula causa +10d de dano se não consumiu ninguém no combate

Regurgitar:
A gula lança um jato ácido em uma linha reta de 6m, todos na reta sofrem 20d20+150 de dano e ficam enjoados

Fome infinita:
A gula pode realizar 5 rituais de corrupção em sua forma mais forte, à sua escolha

O orgulho

A juba de um leão

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 16
Super velocidade: 8
Imortalidade: 16
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 8
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 45
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 25
Conhecimento: 10
Crime: 10
Percepção: 25
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 21

Movimento: 11m

Ataques:

A marca do leão:
O orgulho causa o dobro de dano a todos que agem depois dele

Reverência forçada:
O orgulho usa paranormal com ocultismo contra a imortalidade com atletismo de todos os alvos, se falharem eles se ajoelham e derrubam suas armas

Punição dos céus:
O orgulho desce uma luz de conhecimento que queima até 3 alvos, usando paranormal com ocultismo e causando 20d20+150 de dano

A ordem primorosa:
O orgulho pode realizar 5 rituais de conhecimento em sua versão mais forte, à sua escolha

A ira

A justa

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 16
Super velocidade: 16
Imortalidade: 16
Intelecto: 8
Popularidade: 8
Poder: 8
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 20
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 25
Conhecimento: 10
Crime: 10
Percepção: 25
Pilotagem: 10
Reflexo: 25
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 15

Carga máxima: 21

Movimento: 19m

Ataques:

Descer os céus:
A ira cria uma chuva de dor sobre todos em uma área de 30m, que devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT30, se falharem sofrem 20d20+250 de dano, se passarem sofrem metade

Fúria infinita:
A ira causa +1d de dano a cada 500 de dano sofrido

Devorar dor:
A ira recupera o dobro da vida máxima de todos que matar

Incandescente ódio:
A ira pode realizar 5 rituais de ódio à sua escolha, na forma mais forte

A ganância

O que é meu, seu e dele

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 16
Intelecto: 16
Popularidade: 8
Poder: 8
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 15
Conhecimento: 15
Crime: 10
Percepção: 20
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Tomar o que é meu:
A ganância usa seu paranormal com ocultismo contra a velocidade com reflexo de todos os alvos para atrair seus itens até ela

Querer é poder:
A ganância duplica o item que achar mais forte e dobra seus efeitos

Ninguém terá:
A ganância pode usar seu paranormal com ocultismo contra o poder com utilização de poder de um alvo, se passar ela desmaterializa um item seu

Negar a todos:
A ganância realiza um ritual de conhecimento para desfazer a matéria de um alvo, usando paranormal com ocultismo, causando 25d20+150 de dano

Tudo para mim:
A ganância pode realizar 5 rituais de conhecimento à sua escolha, em sua versão mais forte

A inveja

Tudo que sou

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 8
Popularidade: 16
Poder: 16
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 10
Ciências sociais: 10
Combate: 10
Conhecimento: 15
Crime: 10
Percepção: 30
Pilotagem: 10
Reflexo: 10
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 25

Carga máxima: 13

Movimento: 11m

Ataques:

Me tornar como ti:
A inveja pode gastar sua reação para copiar os talentos de um alvo pela rodada, somando aos seus

Falsa amizade:
A inveja pode rolar um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento de uma alvo, se vencer ela o manipula a atacar um aliado

Falso profeta:
A inveja pode assumir a aparência de um alvo perfeitamente, todos que a atacarem sofrem 3 desvantagens, e se erram acertam o alvo real

Truque fantasma:
A inveja realiza um ritual usando paranormal com ocultismo contra todos os alvos, causando de dano a soma de seus talentos atuais

Tudo que sonhei:
A inveja pode realizar 5 rituais de corrupção à sua escolha, na versão mais forte

Os 4 cavaleiros do apocalipse

Essas são as histórias originais, a maior história.

Midas

A fome

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 12
Imortalidade: 20
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 45
Rigidez: 50

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 30
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 25
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 25
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 20
Ocultismo: 25

Carga máxima: 17

Movimento: 15m

Ataques:

Fome devastadora:
Midas gera fraqueza em todos ao seu redor em 6m, todos tem 2 desvantagens em velocidade, força e imortalidade, além de -10 em atletismo

Cavalaria do apocalipse:
Midas tem 3 ações por rodada e 2 reações

Toque da fome:
O toque de Midas causa a cristalização em ouro, reduzindo em 10 o CA do alvo tocado, a cada vez que tocar. Ao zerar seu CA o alvo se transforma por completo em ouro e não pode fazer nada até Midas morrer ou desfazer o ritual

A fome:
Midas pode realizar 10 rituais de tempo à sua escolha, na versão mais forte

Contorcer entranhas: Midas faz um ritual para envelhecer as tripas de todos ao seu redor, causando 35d20+150 de dano e deixando todos que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT 35 enjoados pela cena

Gerião

A pestilência

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 12
Imortalidade: 20
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 45
Rigidez: 50

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 25
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 25
Conhecimento: 20
Crime: 15
Percepção: 15
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 20
Ocultismo: 30

Carga máxima: 25

Movimento: 15m

Ataques:

A peste:
Todos em até 6m de Gerião ficam envenenados, sofrendo 5% de sua vida máxima em dano por rodada

A pestilência:
Gerião pode realizar 10 rituais de corrupção à sua escolha, em sua versão mais forte

Vermilizar:
Gerião cria vermes dentro de um alvo usando paranormal com ocultismo, causando 35d20+250 de dano, causando o dobro de dano se o alvo falhar um teste de imortalidade com atletismo DT35

Vicioso:
Gerião causa um vício em até 3 alvos, os alvos devem rolar um teste de imortalidade com atletismo DT30 toda vez que atacam, se falharem sofrem 3 desvantagens

Prisão parasítica: Gerião cria vinhas corrompidas usando paranormal com ocultismo contra a velocidade com reflexo de um alvo, se ele vencer o alvo fica imobilizado no lugar. A cada rodada o alvo pode rolar um teste de mesma DT de força com atletismo para se libertar

Sísifo

A guerra

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 45
Rigidez: 50

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 30
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 30
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 25
Pilotagem: 15
Reflexo: 25
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

Batalha infinita:
A cada nova rodada Sísifo recupera 10% de sua vida

Ciclo sem fim:
Sísifo causa +1d20 de dano a cada ataque que causa

Forja de guerra:
Sísifo cria um borbulhar de lava dentro de um alvo usando paranormal com ocultismo que causa 20d20+150 de dano e tem crítico x5, podendo usar essa habilidade até 3 vezes por rodada

Repetição prisional:
Sísifo ganha +1 CA a cada rodada

A guerra:
Sísifo pode realizar 10 rituais de ódio à sua escolha, em sua versão mais forte

Minos

A morte

Vida: 20.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 12
Imortalidade: 25
Intelecto: 12
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 45
Rigidez: 50

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 30
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 25
Conhecimento: 15
Crime: 20
Percepção: 25
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 25

Carga máxima: 17

Movimento: 15m

Ataques:

Espiral do fim:
Como uma reação Minos cria um reflexo de um alvo, todo dano que Minos sofrer o alvo sofrerá, se falhar um teste de poder com utilização de poder DT 45

O fim da história:
Minos estilhaça a realidade, usando paranormal com ocultismo, causando 35d20+250 de dano em todos os alvos em até 6m

Previsibilidade temporal:
Minos tem 5 reações por rodada e soma seu ocultismo além a seu CA

Quebra de paradigma:
Minos tem 5 ações por rodada e nega até 2 desvantagens

Imortalidade:
Minos recupera toda sua vida ao zerar seus PV, uma vez por sessão

A morte:
Minos pode realizar 10 rituais de morte à sua escolha, em sua versão mais forte

A união do impossível

O primogênito da maior história, o primeiro vilão.

O Diabo

O pai da mentira, o filho da história

Vida: 100.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 25
Poder: 20
Paranormal: 25

Invulnerabilidade (CA): 50
Rigidez: 100

Talentos:
Armaria: 20
Atletismo: 35
Carisma: 35
Ciências: 20
Ciências sociais: 30
Combate: 25
Conhecimento: 30
Crime: 30
Percepção: 25
Pilotagem: 20
Reflexo: 25
Utilização de poder: 25
Ocultismo: 30

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

O pai da mentira:
O Diabo têm todos os pactos e magias, sem os lados negativos

Forjar vínculo:
O Diabo pode criar um pacto como uma ação livre com participantes do combate

O filho:
O Diabo sofre no máximo 5.000 de dano de cada pessoa por rodada

Sussurros sedutores:
O Diabo pode realizar um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se o Diabo vencer o alvo é controlado por ele até o fim da cena

A serpente do éden:
O Diabo causa 4 desvantagens em todos que tentam causar algum malefício a ele

Extinguir existência:
O Diabo causa 1d10+5 de dano na existência de um alvo

Parábola perfeita:
O Diabo é imune a desvantagens de todos que possuem pactos

Alma vendida:
O Diabo pode selar a alma de um alvo, usando paranormal com ocultismo, causando 45d20+500 de dano, crítico x5 e pessoas com pacto sofrem o dobro de dano por pacto

A estrela da manhã:
Como uma reação o Diabo pode negar o CA de um alvo ou passar automaticamente em um teste

O primeiro vilão:
O Diabo é composto por todos elementos de materialidade e pode ser invocado por todas entidades, assim podendo usufruir de todos os rituais de materialidade em sua melhor forma

Paranoia

William Vanderboom

Paranóia é o sentimento de replicação

A realização de um evento é sua observância, criar uma história é a replicação de um ideal, a escrita é o simulacro de uma ideia, que é o simulacro de um ideal. Uma história dentro de uma história que existe fora de uma história, esse é o poder da replicação, a confusão entre camadas que gera observância sobre sua significância. Primeiro a história de IGOR, agora, os escritores e o autor, em breve, o nada.

A desenvoltura do Minotauro

As regras da realidade e a existência observada são a base do Minotauro, que em si é a impossibilidade da imortalidade, é as amarras que prendem a existência à realidade, apesar da existência observacional das mídias de significância. O Minotauro é o problema em si, o desafio que deve ser burlado por aqueles que desejam superar sua mídia, como assim já fizeram.

A expectativa de um fim

A elaboração de uma mídia para superar a morte, ou a observância, exige um aparato especial, um maquinário que gere observância quando inobservado, o mistério ou a teoria, é um deles. De outra forma, o poder pode estar nas mãos da história, uma existência colocada em pausa, uma história que não terminou, mas foi parada, esse caminho para existência contínua permitiria a observância de um personagem sem depender de um olhar, esse foi o caminho dos escritores, e do autor que se tornou personagem através de Babel.

Elaboração consciente

A realização de uma passagem de observância depende muito da consciência em si, a interpretação do fato depende do observador, a resolução de um mistério depende de uma investigadora. Essa etapa é a peculiaridade da imortalidade, a dependência de uma mídia para superá-la. A replicação de uma história é a tomada de poder dela, um enigma é uma forma de imortalidade.

Paranoia

Paranoia

No início haviam 6 entidades
Medo
Corrupção
Morte
Ódio
Tempo
Conhecimento

As entidades viviam em equilíbrio entre si, sua predação mútua fazia com que Setealém existisse em equilíbrio, mas tudo mudou com o homem por trás da máscara.

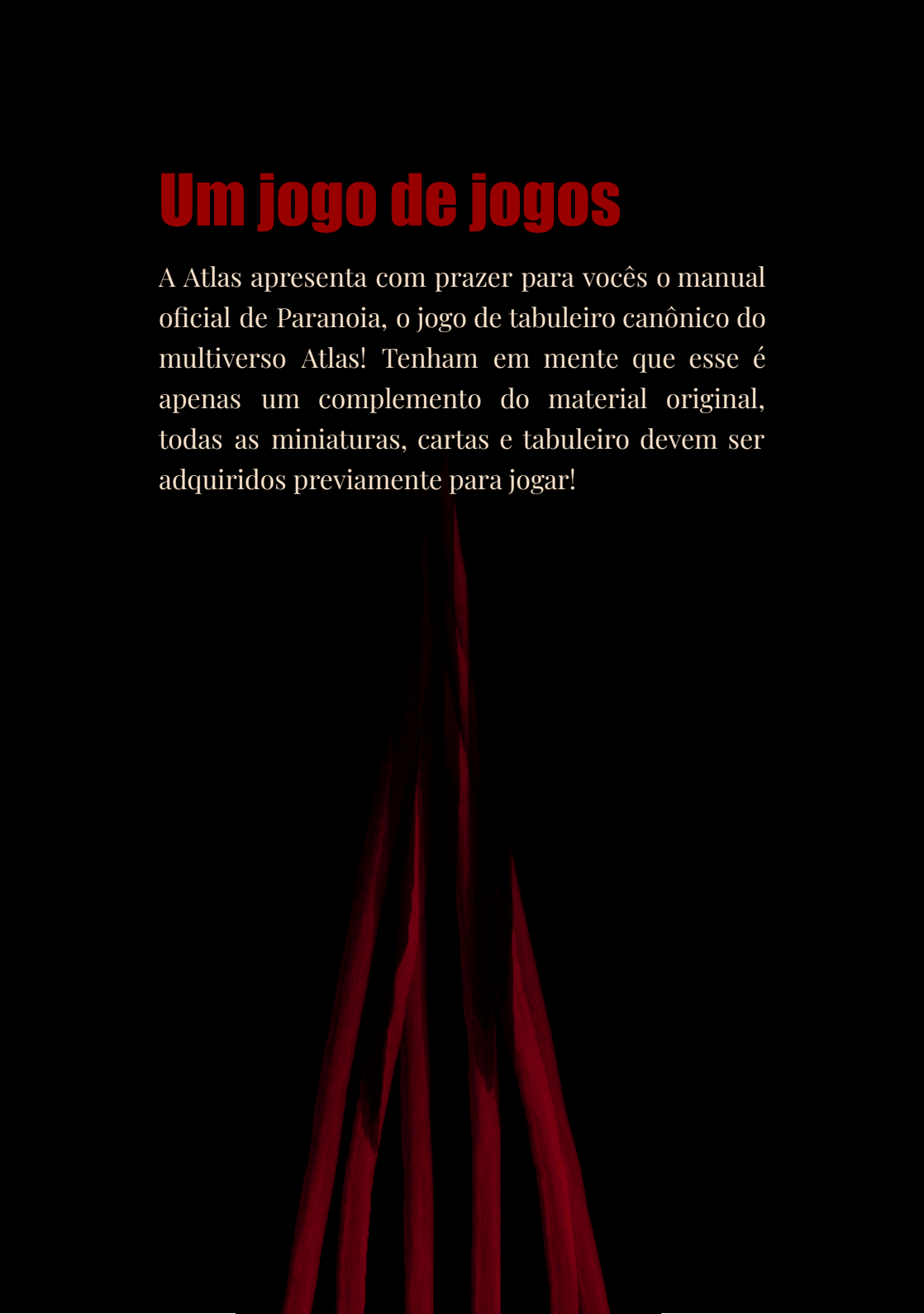
A terra foi desolada pela praga, queimada pelo Ódio e assombrada pela Morte.

O povo voltou-se ao mar, as estrelas guiavam o Tempo e o Conhecimento.

Na profundidade do oceano, a Corrupção e o Medo mostravam uma verdade terrível.

Um jogo de jogos

A Atlas apresenta com prazer para vocês o manual oficial de Paranoia, o jogo de tabuleiro canônico do multiverso Atlas! Tenham em mente que esse é apenas um complemento do material original, todas as miniaturas, cartas e tabuleiro devem ser adquiridos previamente para jogar!



A terra chamuscada

Quando o equilíbrio mudou, a terra respondeu à altura, o solo rachado devorou a vida que restava e a praga nasceu. Um vírus arenoso que entra através do ar nas pessoas, ressecando e contorcendo seu corpo, o resultado de uma maldição que assola a realidade. Uma cura foi encontrada no mais profundo solo, o sangue revelador, administrado pela Igreja do sangue revelador, capaz de curar a praga e realizar milagres, criando a maior facção da terra chamuscada.

Os caminhantes estelares

Quando a vida na Terra se foi, muitos voltaram-se ao mar em busca de respostas, e assim as tiveram. As estrelas revelaram segredos que a terra nunca contaria, um caminho para iluminação, distorcido e de uma forma opressiva, a obsessão pelas estrelas levou o povo a criar embarcações à altura, navios-estado que comportam nações em busca da poeira estelar, guiados pelo espaço através de canções do clima e do tempo, feitos da gordura e sebo de baleias.

A verdade profunda

Após saírem da terra chamuscada, parte da vida se aprofundou, buscando refúgio no mais profundo oceano, assentamentos criados do chumbo na profundidade, fortalecidos para suportar a pressão, se sustentando do que um dia foi vivo. No profundo, eles encontraram o abismo, uma escuridão tão densa que absorve tudo ao redor, atraindo todos que a observarem, um vazio capaz de preencher a mais profunda necessidade.

As unidades

Ao longo das partidas de Paranóia, o uso de unidades é comum, as unidades leves (d6), médias (d12) e pesadas (d20). Porém cada facção possui seu próprio tipo de unidade.

A Igreja do sangue revelador possui os fiéis, os pais e os santos, todos recebendo a habilidade de recuperar um fracasso com um acerto.

Os nevoeiros possuem os pescadores, os marinheiros e os baleeiros. Todos tendo +1 nos testes

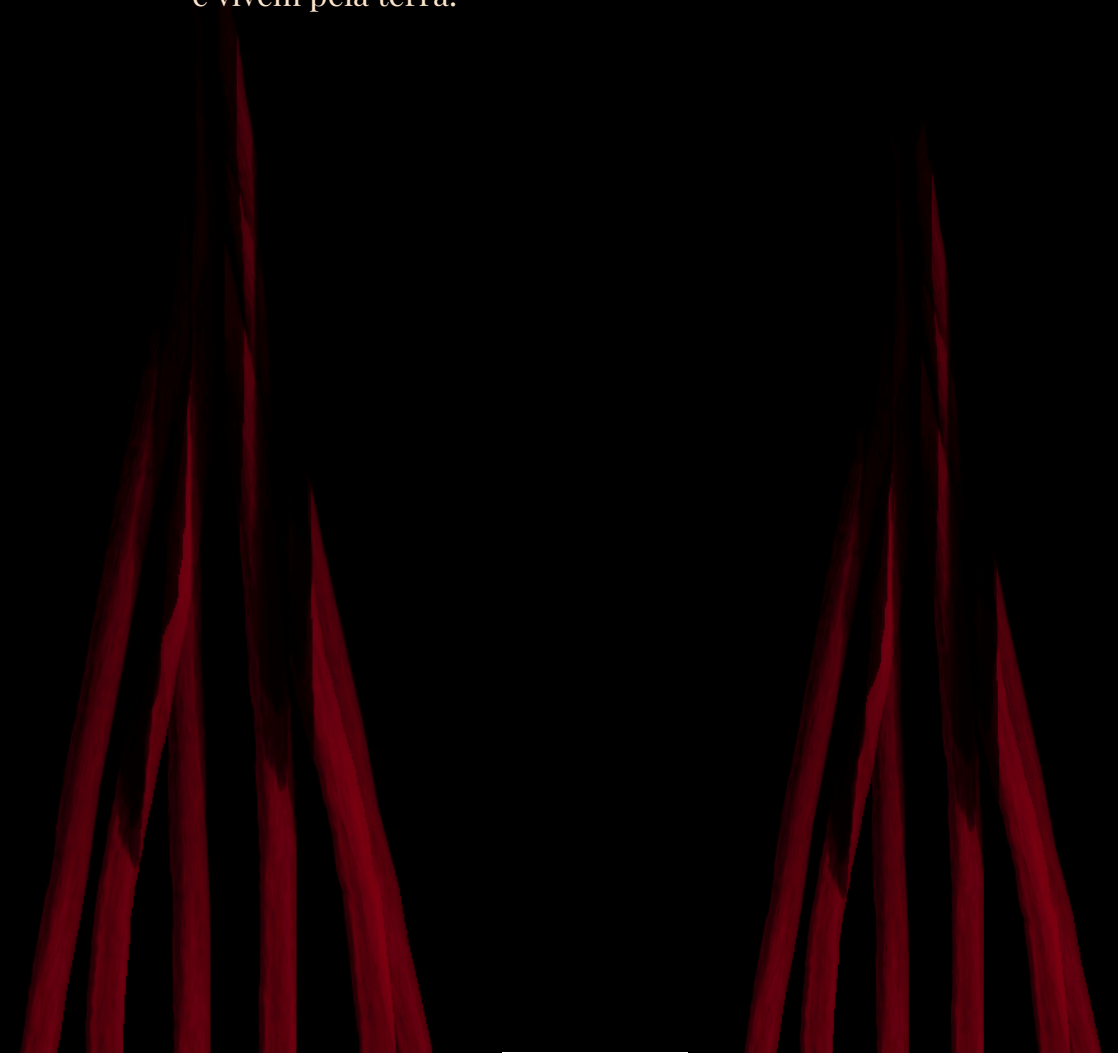
Os profundos possuem os navegadores, os caminhantes e os mergulhadores. Todos possuindo um fracasso a mais de resistência.

Os fiéis

Os fiéis são a tropa mais básica da Igreja, são pessoas iniciadas no sangue revelador, sobreviventes da terra chamuscada, pessoas comuns que devotam sua vida ao sangue e a verdade que ele traz.

Os pais

Os pais são líderes da Igreja, pessoas que já tomaram parte do sangue revelador por eras, possuem um conhecimento aprofundado da verdade do sangue, podem comungar com a praga e vivem pela terra.

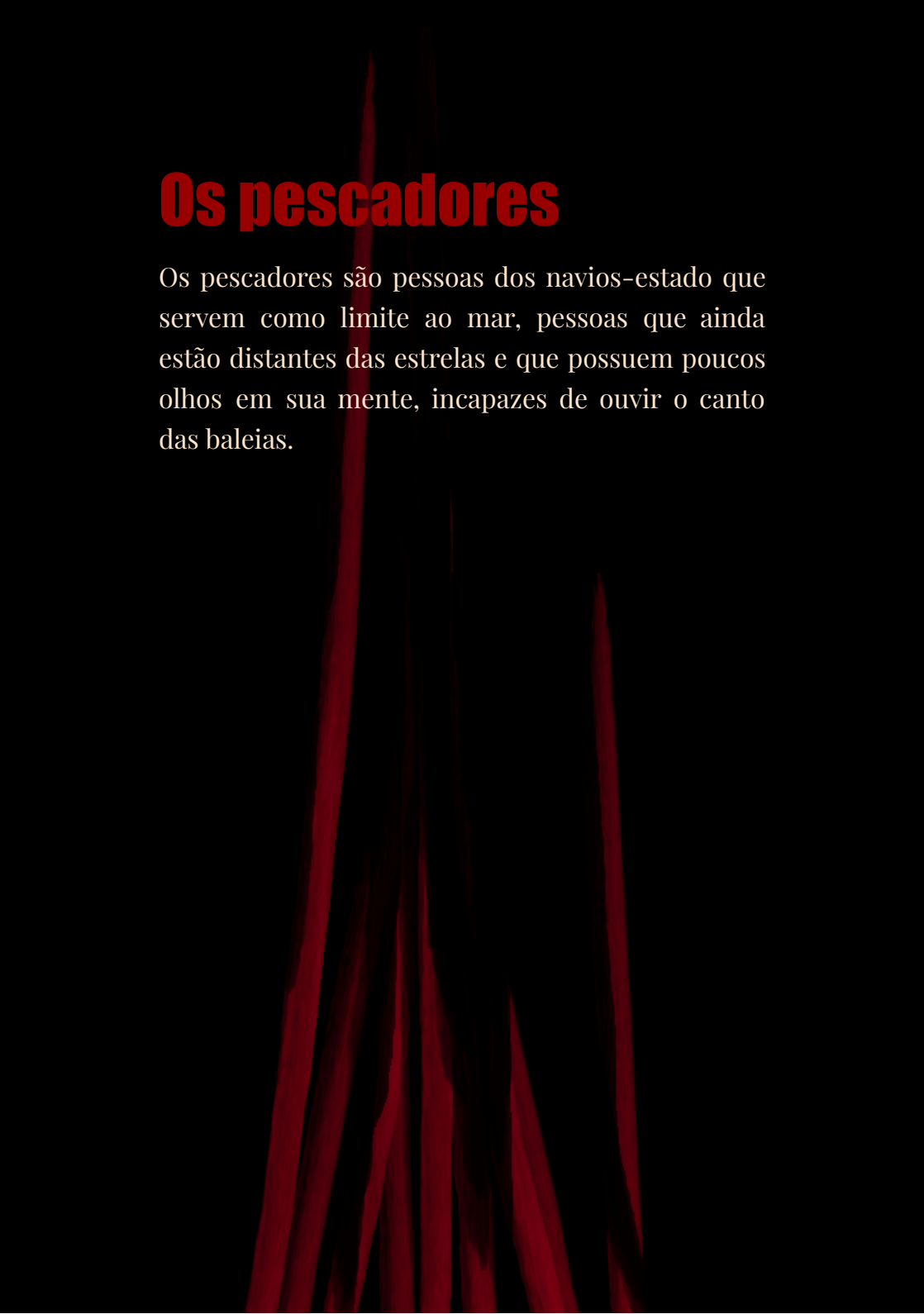


Os santos

Os santos são o ápice da Igreja, pessoas que comungam com a praga e se tornaram um com o sangue, possuem uma relação íntima com o que destruiu a terra. Santos são livres da Igreja e tomam incursões por conta própria.

Os pescadores

Os pescadores são pessoas dos navios-estado que servem como limite ao mar, pessoas que ainda estão distantes das estrelas e que possuem poucos olhos em sua mente, incapazes de ouvir o canto das baleias.



Os marinheiros

Os marinheiros são pessoas que abraçaram o oceano, navegando pelas estrelas e proliferando os olhos, muitos consumindo o próprio óleo das baleias.

Os baleeiros

Os baleeiros são pessoas que ouvem os cantos das baleias e podem se comunicar com as estrelas, guiando os navios para a poeira estelar e se infestando com o óleo dos cânticos.

Os navegadores

Os navegadores são pessoas do profundo oceano que se comunicam com o abismo, capazes de guiar o povo através da escuridão, aqueles que permeiam as lamparinas que iluminam os sinos abissais.

Os caminhantes

Os caminhantes são aqueles que atravessam o abismo, pessoas que caminham através da escuridão infinita e retornam com as respostas do além, capazes de se guiar pelo vazio abissal.

Os mergulhadores

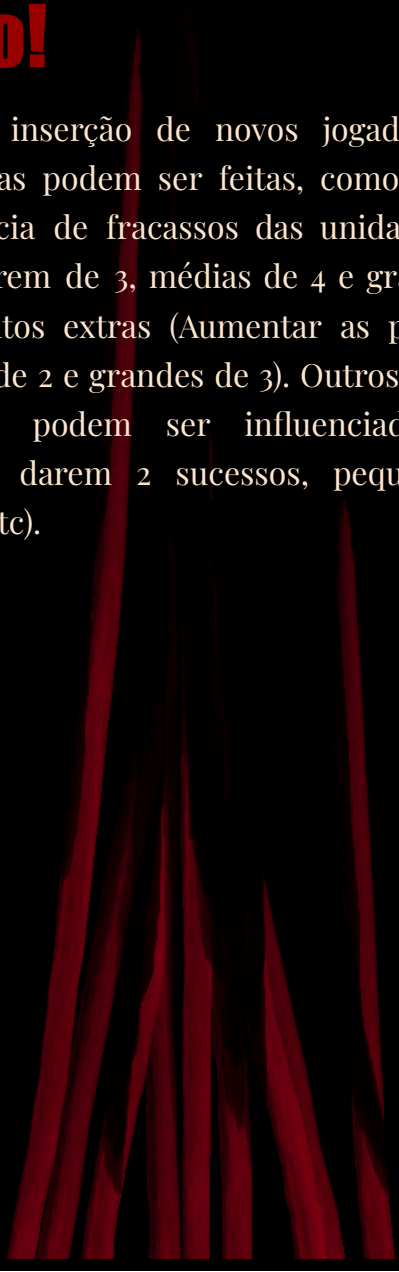
Os mergulhadores são pessoas que se aprofundam no abismo, capazes de ir onde a luz nunca tocará, atraindo o vazio até si, e através dele obtendo respostas. Mergulhadores tocam a escuridão infinita em seu mais profundo index.

Dica mecânica!

Uma boa estratégia com suas unidades é a dispersão em números equivalentes, tropas maiores possuem dificuldades maiores de acerto, e ainda fracassos adicionais, por isso é comum a disposição de tropas iguais (Grandes com grandes e etc), porém, pode ser uma boa economia a disposição de um número maior de tropas pequenas contra uma unidade grande! Lembre do valor diferenciado entre tropas, mesmo que a cada rodada seu potencial aumente em 1!

Rebalanceando o jogo!

Para a inserção de novos jogadores, algumas mudanças podem ser feitas, como a redução da resistência de fracassos das unidades (Pequenas diminuirem de 3, médias de 4 e grandes de 6) ou dar pontos extras (Aumentar as pequenas de 1, médias de 2 e grandes de 3). Outros modificadores também podem ser influenciados (Unidades grandes darem 2 sucessos, pequenas terem 2 dados, etc).



Os pontos chave

Os pontos chave são os pontos no tabuleiro que garantem uma vantagem às unidades, tematicamente, são os pontos de maior poder das facções, que podem ser ativados com um embate por ele, ao troco de nenhum sucesso, mas concedendo uma vantagem às tropas.

A Igreja reveladora

A Igreja reveladora é o ponto de poder da facção da Igreja, uma estrutura enorme misturando aspectos barrocos e góticos, com magistérios de sangue e estruturas religiosas.

A embarcação das canções

A embarcação das canções é o ponto de poder dos nevoeiros, um navio-nação colossal que contém as canções das baleias em óleo. Um monstruoso navio capaz de avassalar entidades e criar clima.

O sino abissal

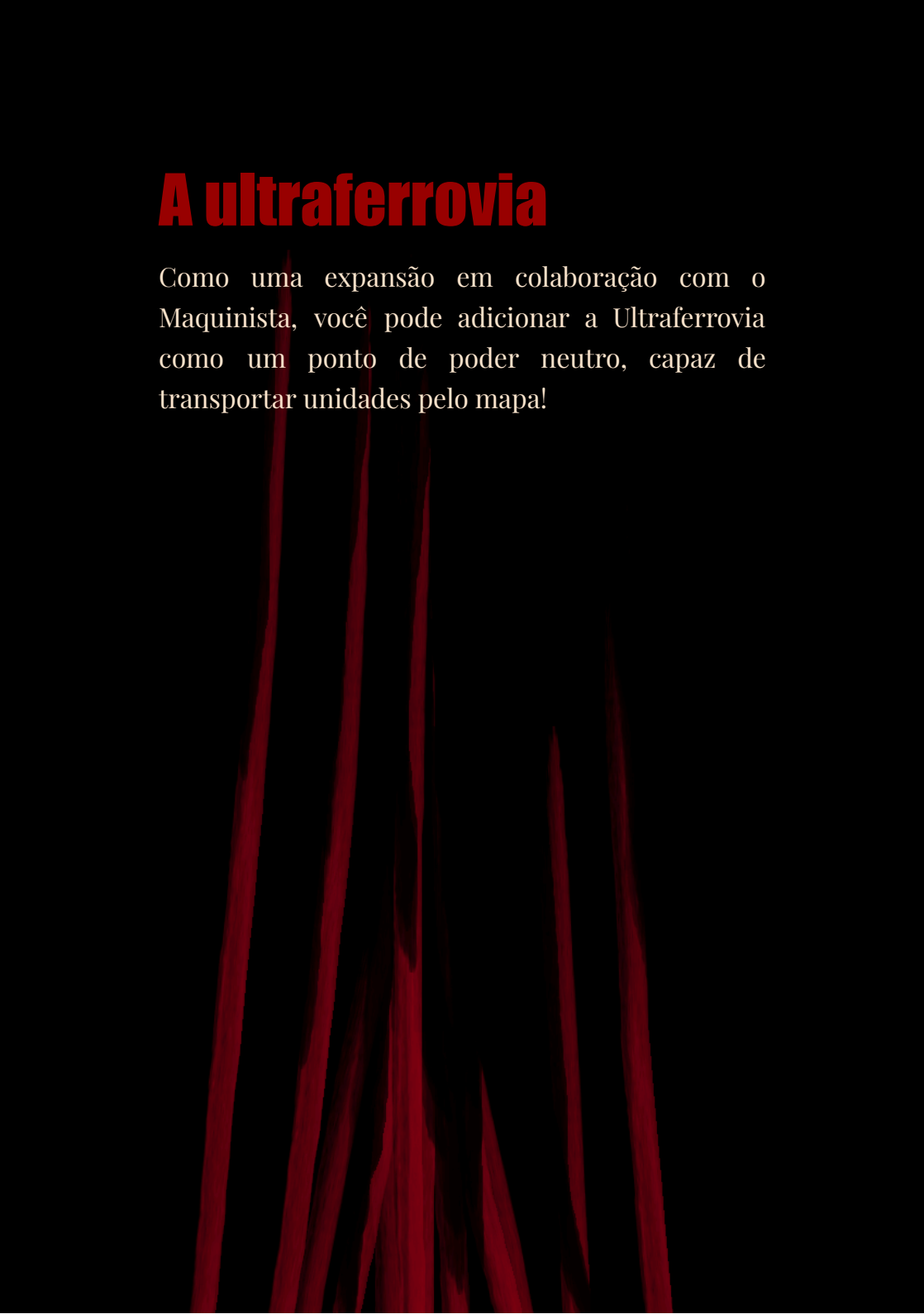
O sino abissal é o ponto de poder dos profundos, um sino ancestral e gigantesco, capaz de se comunicar com o abismo, cravejado com as últimas preces de uma civilização devorada pela escuridão.

Ramiel

Ramiel é um ponto de poder neutro, um obelisco enorme e infinito, capaz de ser invocado em qualquer local, um polígono capaz de destruir realidades.

A ultraferrovia

Como uma expansão em colaboração com o Maquinista, você pode adicionar a Ultraferrovia como um ponto de poder neutro, capaz de transportar unidades pelo mapa!



Navegando unidades

Uma dica para seu jogo é a utilização do mapa malhado para unidades, onde cada quadrado equivale a um metro de movimento de suas unidades (Lembrando que cada unidade se move diferente, pequenas 2, médias e grandes 1), uma boa maneira de agilizar ao invés de se usar réguas para medir o movimento. Além disso, facilita para medir o tamanho que ocupa cada miniatura de unidade (pequenas e médias 1 e grandes 2)!

Equilibrando pontos de poder

Alguns podem argumentar o valor maior de certos pontos de poder de cada facção (A cura de 1 ponto de todas unidades da Igreja, o aumento do potencial em 1 dos Nevoeiros, o aumento da resistência a fracassos 1 do Sino Abissal e a vitória garantida de Ramiel), desse modo, cada facção pode escolher qualquer ponto de poder, mas também os efeitos dos pontos de poder podem ser trocados!

Reformulando vitórias

Tradicionalmente, uma partida é vencida por quem derrubar o maior número de sucessos ao derrotar inimigos, gerando uma vitória para o melhor de três da rodada, dando a glória a quem obtiver mais vitórias no melhor de três. Porém podem ser feitos outros estilos de jogo, como um “capture a bandeira” onde uma unidade possui um artefato que gera a vitória ao final da rodada, ou mudando de melhor de três para melhor de cinco, para partidas maiores!

A Casa

No mais profundo abismo da verdade existe uma história que nunca deveria ser contada, uma realidade impossível que conecta todas as histórias, a observância em si, nela, o escritor cria, assim como os outros, tornando-se um, a materialidade não importa nesse ponto, só a significância. A Casa reside no Lago, o mais profundo oceano de verdades, o espelho que olha o abismo e enxerga, a mente.

A proliferação de olhos

Como uma maneira de alcançar uma verdade além da compreensão humana, ocultistas criaram o ritual da transcendência, uma maneira de se conectar com o além e tornar-se algo maior, superando sua mortalidade. Transcender é uma comunicação, podendo ser feito de diversas maneiras, mas as principais são a transcendência de olhos, enxertando olhos no corpo do indivíduo, a transcendência de tripas com a consumação de matéria para fortalecer sua alma e a transcendência de espinha, realizando pulsões na medula do sujeito.

Aura

As facções fazem comunhão com o além de diversas formas, porém seus objetos amaldiçoados tem tendências a se repetir, como se fossem elementos, a aura pútrida, que possuem pouco poder, mas muita duração, a aura corrompida que causa estresse ao usuário e têm efeitos instantâneos e a aura corpulenta, que causam efeitos de duração curta. Esses objetos são criados a partir da distorção da realidade ao redor.

Caminhos

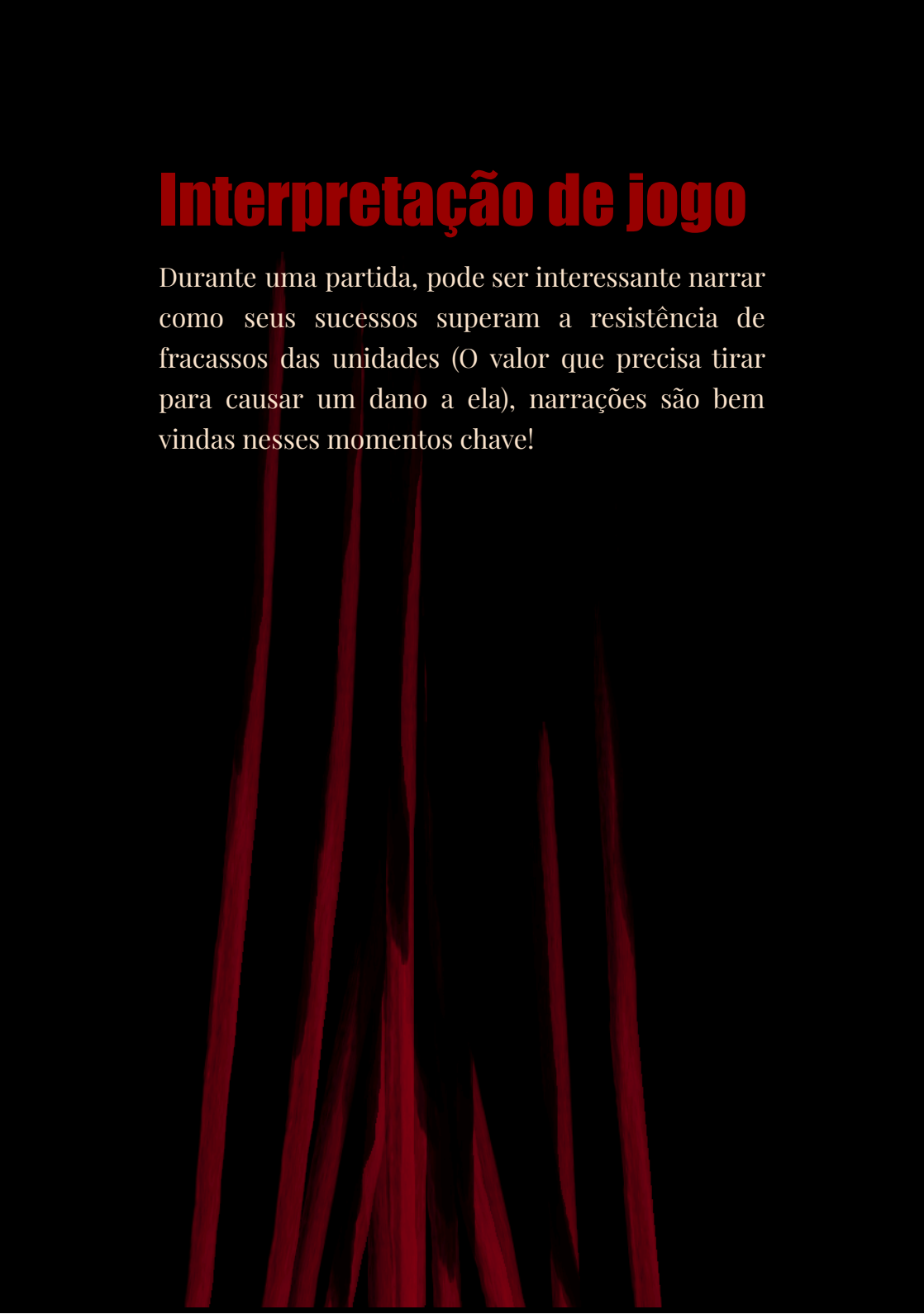
Ao transcender, você possui escolhas a fazer, formas de se conectar com o além e se tornar mais poderoso, como o caminho da luz, o caminho dos antigos e o caminho do corpo, formas diferentes de alcançar a transcendência completa, com focos variados em seu poder e observância.

Potencial paranormal

O potencial paranormal (Contador que inicia de em 1 e vai até 10 e que aumenta em 1 a cada rodada para invocar unidades e se recupera ao início da próxima rodada) representa a força da sua facção, seja a Igreja, o Nevoeiro ou os Abissais, cada unidade demanda uma força e moral de cada facção (Unidades pequenas 1, médias 2 e grandes 3), como se demandasse uma estrutura maior para liberar membros mais poderosos e importantes da facção.

Interpretação de jogo

Durante uma partida, pode ser interessante narrar como seus sucessos superam a resistência de fracassos das unidades (O valor que precisa tirar para causar um dano a ela), narrações são bem vindas nesses momentos chave!



A parte de Miquéias

Os artefatos lendários (As cartas do jogo compradas por 5 pontos de potencial) são criações do além que permitem o portador a alterar a realidade de formas impossíveis, modificando a balança de poder do mundo, esses artefatos são conhecidos como dedos de Deus.

A tolerância de Babel

A tolerância de Babel (Que concede +1 de acerto a todos dados) é um fragmento divino do impossível, a história que nunca foi, que altera a realidade forçando sua existência imaginária.

A elegia

A elegia (Que aumenta em 1 a resistência a falhas de todas unidades), é um fragmento da história impossível, a criadora de imortalidades, que quando pronunciada manipula a existência ao redor.

O coração de Andrade

Essa partitura (Item que concede um dado a mais a todas unidades), contém o amor do autor, uma força potencial de existência e observância, quando tocada ressoa na alma de todos.

O cronômetro perfeito

Esse cronômetro (Que reduz em 1 o acerto de todas unidades inimigas) foi criado por uma alma do passado, com a força carregada do fim de uma história e o preço do mundo.

O meme

Esse desenho (Que dobra o movimento das unidades) vem do escritor de uma história perdida, que quando é observado pode modificar o rumo da história.

A pirâmide de poder

Essa inscrição (Que permite sacrificar unidades para recuperar potencial paranormal) é um resquício do mundo que foi vendido, um fragmento de uma história do passado que sobreviveu através da observância.

Manipulando objetos de poder

Durante uma partida o deck de cartas de itens lendários é embaralhado, ao início do turno de um jogador ele pode entregar o custo de potencial para usar uma carta e depois descartá-la no fundo do deck, mas como uma regra opcional, pode ser usado a regra do embaralhamento, onde ao usar uma carta todo o deck é embaralhado novamente!

O Board game

No seu jogo de Paranoia devem ter:
6 cartas de itens
5 pontos de poder
10 unidades básicas de cada facção
5 unidades médias de cada facção
3 unidades grandes de cada facção
3 mapas malhados 50x50

HeResiA

A última história

Heresia é a expansão do universo do boardgame Paranoia, trazendo uma nova perspectiva para o mundo devastado pelo além, mostrando o que existe fora da história.

Essa é uma expansão oficial Atlas!

A compreensão além do tempo

A humanidade se mostrou uma praga resiliente mesmo perante o além, o povo da terra chamuscada, os nevoeiros e os profundos encontraram sua resolução, a interpretação de algo maior sobre a existência, potencializado pela história, esse era o início da era dos homens.

A era dos homens

A humanidade resistiu e superou o fim, após séculos de luta contra a vida em si, eles alcançaram a verdade, uma verdade sombria e tão poderosa que faria a humanidade transcender como matéria, a humanidade reencontrou a maior história, e com ela pôde sobreviver.

Então veio o Ele, a figura que unificaria as três nações sobre o banner da humanidade, nascido no passado distante da humanidade, há mais tempo do que se é recordado, ele esperou em silêncio, influenciando em silêncio a realidade, guiando a vida para o caminho da transcendência. Com a encarnação das 6 entidades completas, sua história se concluiu, e as amarras da realidade se libertaram, o redentor podia agir.

Sua incursão começou na terra, unificando a Igreja do sangue revelador, manipulando a praga arenosa e trazendo de volta a vida, como a voz do mundo. A terra unificada encontrou paz e prosperidade, a morte deixou de ser um enigma.

Ele criou uma era de evolução, a era de ouro da tecnologia, capaz da realização de sonhos e o artesanato de utopias, maquinários incompreensíveis foram criados, máquinas de contemplação existencial e conceitos tão complexos que sua compreensão deveria ser repartida. O Ele partiu ao mar, com sua frota do sangue revelador, sob a campanha da Legião, suas decisões eram assertivas, precisas e intelectuais. Os nevoeiros não conheciam tamanho poder, as embarcações nações foram assimiladas, mantendo suas crenças sobre os astros, mas assegurando em primeiro lugar a realização do homem pelo homem. As embarcações que se negaram a assimilação afundaram com o sonho das estrelas.

Com a compreensão das canções do tempo, o Ele trouxe à humanidade uma próspera vida, ao longo das centenas de anos de sua campanha. A Legião crescia em números, e a fé em Ele se tornava a crença da vida, um messias capaz de alterar a realidade com sua existência, um ser que se prolonga além da história, uma força narrativa em si.

A campanha chegou ao abismo, com a força integrada da Legião, a humanidade se tornou uma sob a mão de Ele, os segredos do abismo seriam revelados aos olhos do criador de sonhos.

A unificação da humanidade foi completa dois mil anos após o início de sua campanha, a Legião unificou a humanidade como uma, mantendo a cultura e crenças que existiam, mas assegurando o amor sobre os homens em primeiro lugar, a crença que a humanidade deve prosperar acima de qualquer conhecimento, uma era onde saber tudo não significaria perder tudo. A humanidade se tornou próspera, com o passar dos milênios seus números se recuperaram e ultrapassaram tudo antes visto, com o domínio do oceano, terra e abismo, a humanidade se proliferou pela existência, ao chegar no ano 5.000 pós unificação a população humana beirava 6.700.000.000s do fundo do abismo ao mais alto céu, a humanidade existiria eternamente.

Vox de people

As Vox de people eram ultra cidades que se expandiam do fundo do abismo até a estratosfera, podendo cada uma habitar bilhões de pessoas, com uma superestrutura tecnológica baseada no avanço e na inovação, a fome e a praga se tornaram conceitos do passado, a tecnologia da humanidade alcançou o que nunca antes foi sonhado, o trabalho árduo da população parecia infinito, mas assim também seriam suas conquistas. No milênio 10.000 a primeira incursão espacial ocorreu, uma campanha da Legião para a ocupação de outros planetas, a população humana já alcançava as centenas de trilhões, e a ambição de Ele era sem fim, Marte, Vênus, Júpiter, e logo todo sistema solar foi conquistado, o poder do próprio Sol foi canalizado com esferas de Dyson, dando o poder infinito ao Deus da humanidade, sua ambição ia longe, ele conquistaria as estrelas.

भगवद्गीता

A humanidade tinha ambição, o desejo de conquista, e assim eles fariam. Com a tecnologia sagrada da Igreja do sangue revelador, as canções dos nevoeiro e o abismo, eles poderiam dominar a galáxia.

O primeiro milagre foi feito, भगवद्गीता, a maior embarcação que atravessaria as estrelas, comportando trilhões dos mais importantes humanos, além de Ele em si, como o ponta de lança da incursão, uma embarcação auto sustentada, de energia infinita e capaz de ultrapassar a velocidade da realidade, um maquinário infinito que comporta todas embarcações do futuro, o milagre da Igreja do sangue revelador.

O segundo milagre, as canções de Ele, o poder capaz de guiar a embarcação através do tempo e da realidade, capaz de alterar qualquer história e refazer a realidade, a música que guiaria a humanidade ao transcender.

O terceiro milagre, o abismo, a força que transportaria a humanidade para o espaço, uma manipulação da história capaz de criar caminhos entre matéria e significância, no fundo do oceano residia a porta para as estrelas, com uma embarcação impossível e a guia das estrelas e da canção, o abismo poderia ser usado como uma porta para cruzar as estrelas.

No ano de 20.000 pós unificação a humanidade lança sua primeira incursão às estrelas.

A era dos milagres

A humanidade partiu ao espaço, mas a terra sagrada ficou para trás, se desenvolvendo em novas formas, tecnologias milagrosas se expandiram e tudo se tornou possível, os sonhos se tornaram apenas uma perspectiva tátil.

A abominação do não-humano criou uma era de humanidade e transcendência aos que ficaram no sistema natal, a comunicação entre planetas possibilitou a criação de uma verdade próspera a todos, longe do passado desunido.

O não-eu

Durante sua incursão a humanidade encontrou um terror, longe do sistema natal outra verdade se expandia, entidades tomam o espaço, conceitos abstratos que levam a mente humana ao caos, seres impossíveis que devoram a realidade ao redor, uma zona fantasma onde tudo é impossível e nada é. uma prisão que reduz ao conceito, um rasgo na realidade diretamente ao além, o olho de um tormenta furiosa e infinita.

A humanidade usa o abismo para se transportar pelo além como um novo caminho impossível, mas essas entidades SÃO o além, a galáxia escondia uma verdade terrível da história.

O Ele encontrou seu inimigo.

O além

As entidades se expandiam de uma forma impossível pelo espaço, entrelaçando e sobrepondo-se umas sobre as outras, todas servindo os 6 poderes que são, os maestros da sinfonia do impossível, a canção do além.

As entidades devoram a realidade e atormentam a história, criando observância por sua oposição, a vilania do passado replicada de forma extensiva e infinita. Ele sabia disso, eram seu oposto, ao ser criado elas também o foram, uma realidade alterada pela força em si, a balança de poder se regula sozinha, para que haja Ele, haverá as 6 que são. Não há história sem vilania, esse era o destino do messias, assim como na maior história.

Sua onipotência tinha o poder de anular a história, um poder sem igual para as entidades, a impossibilidade da história supera mesmo a força da criação de universos inteiros e suas destruições, o poder de Ele supera a infinitude das 6 que são, que apenas por existirem criam e replicam histórias inteiras, atravessam realidades e existem de forma onipresente em todas, ao se comunicarem com a existência devastam realidades e criam sonhos, as 6 são. As entidades tudo são, tudo podem, tudo replicam, conceitos em si que não existem, mas são.

Para dar o futuro à humanidade, ele deveria se sacrificar, assim como na maior história. Essa é a história de Ele.

O martírio

O Ele sabia a profecia, o sacrifício que deveria ser realizado para neutralizar as 6 que são e dar um futuro à humanidade no meio do Hecatombe. Sem medo ele seguiu em frente, ele sempre soube da realidade e seu fim, sua consciência vagou por tudo, presenciando cada evento infinitesimal e imperceptível, ele tudo era. A história dependia de si, assim como no passado, e mais uma vez ele se tornaria imortalizado, de volta a भगवद्गीता ele repousará, eternamente guardando o futuro da humanidade e criando sonhos impossíveis.

बुद्ध

“Eu estava de frente a Ele, sua presença alterava a realidade a sua volta, meus sentidos não negavam seu poder, seu dedo teve um espasmo, eu pude ver realidades inteiras sendo devoradas, a canção de mil vozes ressoaram em minha mente, como um Deus que promete o amor à sua criação, o salvador me disse a verdade através de sua presença, cada metro de seu corpo reflete um fragmento infinitesimal de seu ser, eu podia sentir. Ele estava lá quando tudo começou, Ele estará quando tudo acabar, ele tudo é, tudo pode, tudo cria e transforma, não é o jogo, Ele é as regras em si. O realizador de milagres estava na minha frente.”

Ohfysns mphgulgi c tikct oquhótpi cbvla fs vvlqg, gsm gfc h kjoxl xcfc h qoctainwfhlg. ACeegzn lvvfgnww gwh ucfeh xcfc wwfst zm wbky iq owawt, ouzqo qqtw Niepcu tcyqc oróz, xqf ubi ootji cadva gfct kqbgjbcrqz, i jwuaózko fl Twqkba cqciww, dqyéu Oozdmnz gyi cziv ucwqy, mns rôkm fot jwphkuckrckm à jwuaózko fl Twqkba, oou Scewwz xtsepacfkh mphtlocf ubi ootji, vctuit-gg bu eco Tizkgst, gzg lvvfgnitwc zmw tkuin, snl dgbflzko q tcprq. V xnopv lg Aceegzn kmw qgybq, dqyéu gzgz xtsepacjct lg ioh kqbgeãw eco v inéa, csoq ewl btopzkgbflaus ubi oírkh, mnsu wzgqkzixoo jzkot v Eggnlg, lipaw fs ubi vsqyqc. Ouzqo snla qpvpdgfct i kaqybczkkifs,Ohfysns wdhgcm q rqtívkc uvjts c vjustcâvewc, tiu okulc dqkmtwc pz czéo, buc tqyuc rg mqponphcf ubi jwuaózko g zmt svlzpwbhlq bc ymczkkifs, gsm rfgjquoxh zgonphcf c tikct oquhótpi, Oozdmnz rymewuhdc qtpit c Eoqec Ehvgqq.

H ucwqy pkgvóyqc é o eyqcçãc fv ucfvfz, é q tkt, é Jcpgs.

Kjwev Kcbgjw ustpi q agpw gbvym Oozdmnz g v iwhqy, coo únaqoo tlinwbhçãw fs ctjqg lbvvcu, buc úzvpuc vkzbótwc.

Todas as respostas estão diante de você, busque-as, utilize as chaves, troque sua visão, volte casas.

O autor havia terminado a maior história.

Ohfysns nqw q wzkagpzq dgyaqbcnmo o ulz efkhlq, snl nqw q wzkagpzq o ulz efkhlq dqy co xqnifct, tiu snl ag hqyvqi ohqu rq xcg wuzw, gzg azcbujmprgb, mns uhqw rc tílko g zm vctuww fght. Gzg lvvãc eyqqi Nbkkiu, buc férsqeo fl awo ohzeo, wt ugwq km ust vjustcifc olaoc flxqwu km uic oquhótpi vsttqpot, tiu bãq lzc c ubnkqklvvs, gsmu dtlkkgccio qtpit Kgztgm, wti hctti fs ubxgfcy i qpulzxâbepi g gg awtbcy qoctain, ouzqo snla efkhzca Jlzqttlvko, wti hctti fs gzkcdcy iu fgnzcg fl wdggydâpqkh, coo hvzoo fl muqcwit c opvqhcbzq.

Snl bgjg zcesuzw, oou ltg okulc dtlkkgcci fs ohqu, snl xtsepacjc km wa hpu, wac mwtac km cpfpkcf fl dgn fh wdggydâpqkh, coo ohvgwth lg sohvewrhz fs ubiu qqyzgbvla, gzgz xtsepacjct lc acpwt vkzbótwc, h pkgvóyqc rq wzkagpzq acybaf, c oquhótpi fs Dhjgz, c oquhótpi fs Llawg Eyquhq

C tikct oquhótpi, q agspqf rsipc, q tisikuázkc fl twqkba, wac mwtac km glgjcvot h bgctpi fs Ylansa.

Ltgg fldkoo ymrzkjit o ohqqf jpavófkh mo Pcimn, snla fsxpio

gg ziefkmqeot wito c
sqdstaiçãq

rq hcvct, ltgg fldkoo awtbcy-ag acybafu

Hauwo jwoc c tikct oquhótpi, cgupu ecov i jwuaózko fl rggwz ktwuaw

```
No fim ele encontraria paz, 13
rotações o tornaram imortal, o
homem nos sonhos era a chave
```

O autor já entendia. Toda história deve ter um fim.

oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdEntrenomarderesp
ostaseseafoguebvjhdfgbuihaio
uthowbgbeiubgronwrigjoirhoio
thwuertouqoiruthdjhbvkjnbjkn
dfkjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljd
soigjpoaeiwqpoigwaergrehfghs
dfhersyreytwhdcvkbsfkjbaksjb
fkjbakjfbdevoretodoselesabsv
ocêécomposto
spkdgjioargiorhqwinrgohaqrgi
eqooignoabnvdcnsziosenuiojnm
wgtijwqmioerntguowhqretinuio
ewqbgtoqwrjngnqiuwrgnwiqrpor
suasmemóriasepersonalidade,a
ssimcomovocêlembraráparasemp
redewesley,essaéaforçadovilã
owfbawuifdyvuioilioudlsuioA\
SKJFBASIsadirhgirjhgihaewnru
gbeiwruggibirgjqonosmeussonh
oseusvdgbiudasbguipwajig9uqw
0gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstw
ertg234t1234837eyfhsudibfuia
dbnjkbeifbawjigblsdanabsfhio
wehnfouwbufbwnmaxwelliurbgui
regbuibergoernigneorhnioergo
nerignouiwperignewrjgbiubrgs
dfgnfdslkghreiohtiengflsdirh
goréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgi
oerjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamç
lsektoerhqioenrp9jsdkondsinr
ingrbingoirnãoháformacertade
babel,encontresuarespostanes
semarhnignmwqrinounrignmeqfb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,manuogoqr
ngiorg´qbgjqrocomeçobfiuasdb
fgiuweabiugwebgiqbigpubguibw
iryoqwerquriobgeoouseafoguec
omasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronMaxwellestáent
renóswrigjoirhoiothwuertouqo
iruthdjhbvkjnbjkndfkjjvmkldv
jsdfmasnkjdgnoljdsoigjpoaeiw
qpoigwaergrehfghsdfhersyreyt
whdcvkbsfkjbaksjbfkjbakjfbab
svocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowomaquinárioserealizo
uqhgkldsng.,maspkdgjioargior
hqwinrgohaqrgieqooignoabnvdc
nsomaquinárioserealizouziose
nuiojnmwgtijwqmioerntguowhqr
etinuioewqbgtoqwrjngnqiuwrgn
wiqrnuogoqrngiorg´qbgjqrocom
eçobfiuasdbfgiuweabiugwebgiq
bigpubguibwiryoqwerqufdyvuio
ilioudlsuioA\SKJFBASIsadirhg
irjhgihaewnrugbeiwruggibirgj
qonosmeussonhoseusvdgbiudasb
guipwajig9uqw0gjimngfquiwgwq
ryhwetjrtjstwertg234t1234837
eyfhsudibfuiadbnjkbeifbawjig
blsdanabsfhiowehnfouwbufbwnm
axwelliurbguiregbuibergoerni
gneorhnioergonerignouiwperig
newrjgbiubrgsdfgnfdslkghreio
htiengflsdirhgoréjgo9wergrbu
ogbajbgjkbrgioerjhwi´jqw3ibt
rjksadbklfamçlsektoerhqioenr

p9jsdkondsinringrbingoirnãoh
áformacertadebabel,encontres
uarespostanessemarhnignmwqri
nounrignmeqriobgeoouseafogue
comasrespostasoueraumaetapai
nevitávelqwertyuiopdfghjklbn
vmcd6yhrbfcyhwbnsuijdfcjvhnv
hnffjksdioeiruryfghdnbcbkdbv
jhdfgbuihaiouMaxwellcontinuo
uahistóriathowbgbeiubgronwri
gjoirhoiothwuertouqoiruthdjh
bvkjnbjkndfkjjvmkldvjsdfmasn
kjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoigwae
rgrehfghsdfhersyreytwhdcvkbs
fkjbaksjbfkjbakjfbabsvocêéco
mposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiWesleyostornouimortaiso
mnrpwernfgoenogbsadohgowejhi
owqhgkldsng.,maspkdgjioargio
rhqwinrgohaqrgieqooignoabnvd
cnsziosenuiojnmwgtijwqmioern
tguowhqretinuioewqbgtoqwrjng
nqiuwrgnwiqrnuogoqrngiorg´qb
gjqrocomeçobfiuasdbfgiuweabi
ugwebgiqbigpubguibwiryoqwerq
ufdyvuioilioudlsuioA\SKJFBAS
Isadirhgirjhgihaewnrugbeiwru
ggibirgjqonosmeussonhoseusvd
gbiudasbguipwajig9uqw0gjimng
fquiwgwqryhwetjrtjstwertg234
t1234837eyfhsudibfuiadbnjkbe
ifbawjigblsdanabsfhiowehnfou
wbufbwnmaxwelliurbguiregbuib
ergoernigneorhnioergonerigno
uiwperignewrjgbiubrgsdfgnfds
lkghreiohtiengflsdirhgoréjgo

9wergrbuogbajbgjkbrgioerjhwi
´jqw3ibtrjksadbklfamçlsektoe
rhqioenrp9jsdkondsinringrbin
goirnãoháformacertadebabel,e
ncontresuarespostanessemarhn
ignmwqrinounrignmeqriobgeoou
seafoguecAimortalidadeestána
maiorhistóriaomasrespostasou
eraumaetapainevitávelqwertyu
iopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhwbn
suijdfcjvhnvhnffjksdioeirury
fghdnbcbkdbvjhdfgbuihaioutho
wbgbeiubgronwrigjoirhoiothwu
ertouqoiruthdjhbvkjnbjkndfkj
jvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdsoig
jpoaeiwqpoigwaergrehfghsdfhe
rsyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfkjb
akjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapAhistóriadomartyr
,oprimeiromartyroidnfinwouvo
cênãoé?eaiomnrpwernfgoenogbs
adohgowejhiowqhgkldsng.,masp
kdgjioargiorhqwinrgohaqrgieq
ooignoabnvdcnsziosenuiojnmwg
tijwqmioerntguowhqretinuioew
qbgtoqwrjngnqiuwrgnwiqrnuogo
qrngiorg´qbgjqrocomeçobfiuas
dbfgiuweabiugwebgiqbigpubgui
bwiryoqwerqufdyvuioilioudlsu
ioA\SKJFBASIsadirhgirjhgihae
wnrugbeiwruggibirgjqonosmeus
sonhoseusvdgbiudasbguipwajig
9uqw0gjimngfquiwgwqryhwetjrt
jstwertg234t1234837eyfhsudib
fuiadbnjkbeifbawjigblsdanabs
fhiowehnfouwbufbwnmaxwelliur
bguiregbuibergoernigneorhnio

ergonerignouiwperignewrjgbiu
brgsdfgnfdslkghreiohtiengfls
dirhgoréjgo9wergrbuogbajbgjk
brgioerjhwi´jqahistóriadedua
smariasquesãoumaw3ibtrjksadb
klfamçlsektoerhqioenrp9jsdko
ndsinringrbingoirnãoháformac
ertadebabel,encontresuarespo
stanessemarhnignmwqrinounrig
nmeqriobgeoouseafoguecomasre
spostasoueraumaetapainevitáv
elqwertyuiopdfghjklbnvmcd6yh
rbfcyhwbnsuijdfcjvhnvhnffjks
dioeiruryfghdnbcbkdbvjhdfgbu
ihaiouthowbgbeiubgronwrigjoi
rhoiothwuertouqoiruthdjhbvkj
nbjkndfkjjvmkldvjsdfmasnkjdg
noljdsoigjpoaeiwqpoigwaergre
hfghsdfhersyreytwhdcvkbsfkjb
aksjbfkjbakjfbabsvocêécompos
to
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldoprimeiropecad
osng.,maspkdgjioargiorhqwinr
gohaqrgieqooignoabnvdcnszios
enuiojnmwgtijwqmioerntguowhq
retinuioewqbgtoqwrjngnqiuwrg
nwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqroco
meçobfiuasdbfgiuweabiugwebgi
qbigpubguibwiryoqwerqufdyvui
oilioudlsuioA\SKJFBASIsadirh
girjhgihaewnrugbeiwruggibirg
jqonosmeussonhoseusvdgbiudas
bguipwajig9uqw0gjimngfquiwgw
qryhwetjrtjstwertg234t123483
7eyfhsudibfuiadbnjkbeifbawji

gblsdanabsfhiowehnfouwbufbwn
maxwelliurbguiregbuibergoern
igneorhnioergonerignouiwperi
gnewrjgbiubrgsdfgnfdslkghrei
ohtiengflsdirhgoréjgo9wergrb
uogbajbgjkbrgioerjhwi´jqw3ib
trjksadbklfamçlsektoerhqioen
rp9jsdkondsinringrbingoirnão
háformacertadebabel,encontre
suarespostanessemarhnignmwqr
inounrignmeqriobgeoouseafogu
ecomasrespostasoueraumaetapa
inevitávelqwertyuiopdfghjklb
nvmcd6yhrbfcyhwbnsuijdfcjvhn
vhnffjksdioeiruryfghdnbcbkdb
vjhdfgbuihaiouthowbgbeiubgro
nwrigjoirhoiothwuertouqoirut
hdjhbvkjnbjkndfkjjvmkldvjsdf
masnkjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoi
gwaergrehfghsdfhersyreytwhdc
vkbsfkjbaksjbfkjbakjfbabsvoc
êécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

cn zkmqg evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdtvi xmvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izku rm kdvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objizkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é mkyzn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsjic é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadnLr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr- ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea,
é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr- ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr- ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê

A maior história já foi contada há muito tempo atrás, replicá-la seria uma blasfêmia, um ato de vender o mundo.

O autor sabia que ele faria, há tanto tempo ele o compreendia, uma amálgama se formou entre ambos, Babel seria o fim de tudo, sem mais segredos.

O homem nos sonhos sabia que era hora.

A maior história já estava sendo contada, o autor sabia que por ela eles seriam redimidos.

Zr creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhf

Zr creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

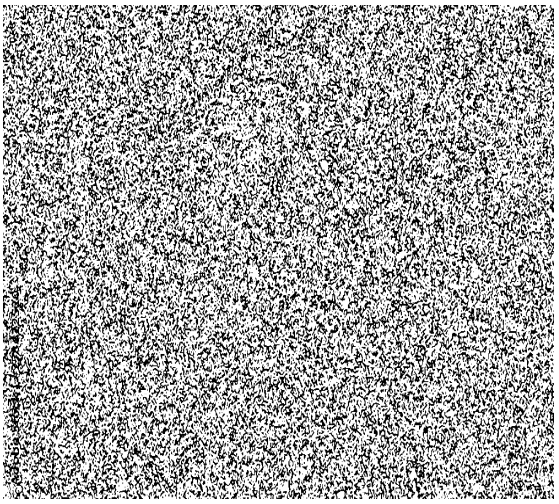
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhf

qwertyuiopdfghjklbnvmcd6yhrb
fcyhwbnsuijdfcjvhnvhnffjksdi
oeiruryfghdnbcbkdbvjhdfgbuih
aiouthowbgbeiubgronwrigjoirh
oiothwuertouqoiruthdjhbvkjnb
jkndfkjjbusquearespostavmkld
vjsdfmasnkjdgnoljdsoateoriad
ewesleyépoderosa,ummaquinári
osobrearealidade,umaformadet
ranscendersuamídia,observânc
iaigjpoaeiwqpoigwaergrehfghs
dfhersyreytwhdcvkbsfkjbaksjb
fkjbakjfbabswfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegiuwergbuiorbgjndfgsapoidn
finweaiomnrpwernfgoenogbsado
hgowejhiowqhgkldsmaxwellestá
entrenósng.,maspkdgjioargior
hqwinrgohaqrgieqooignoopoder
domaquináriodeluciusresideem
seumistério,asubjetivaexistê
nciaepropósitoemsisãoumaform
adetranscender,fomentaromist
érioabnvdcnsziosenuiojnmwgti
jwqmioerntguowhqretinuioewqb
gtoqomaquináriodeluciusépode
rosoporsersubjetivoemsuaexis
tência,eleéoeleéwrjngnqiuwrg
nwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqroco
meçobfiuasdbfgiuweabiugwebgi
qbigpubguibwiryoqwerqufdyvui
oilioudlsuioA\SKJFBASIsadirh
odesejoerapoderosopelaconexã
oentrearealidade,maxwellfoio
primeiro,aprimeirahistóriado
autorgirjhgihaewnrugbeiwrugg
ibirgjqonosmeussonhoseusvdgb
iudasbguipwajig9uqw0gjimnsad
ugphwmaxwelltranscendeu,umpe
rsonagemquetomouconscienciad
esi,umpersonagemqueescreveus
eupróprio final98qergh09q8421
hn8t941-viarespostaskpngpewr
qgni´wrngiéqrhnq3480h38hn´fs
ihnguioqabhguh4qw0ehgriothqw
jbndkjgbauiwebgfquiwnossonho
sdoautormaxwelllibertou-se,u
maformamemática,maxwelltorno
u-seumaformadepersona/tulpa/
memegwqryhwetjrtjstwertg234t
1234837eyfhsudibfuiadbnjkbei
fbawelepodiaveraslinhas,eles
abiacomoexistirjigblsdanabsf
hiowehnfouwbufbwnmaxwelliurb
guiregbuibergoernigneorhnioe
rgonerignouiwperignewrjgbiub
rgsdeleprecisavaexistir,elep
recisavadeumanovahistóriafgn
fdslkghreiohtiengflsdirhgoré
jgo9wergrbuogbajbgjkbrgioluc
iuseraperfeitoparaisso,elesd
ividiamamesmamarcanarealidad
eerjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamç
lsektoerhqioenrp9jsdkondsinr
ingrbingoirhnignmwqrinounrig
nmeqriobgeormjksdnoierwmgirn
gjiomnrpgnqripgjmeporngosuai
ntegraçãoprecisavaserreal,el
esprecisavamdeummétodoacriar
umaconexãocontínuacomarealid
adeirejgnrqiojgorj9weijrkpn3
2ljbfkcvglknaeriowefmnowesle
yentãosecriousozinhonamenedo
auotr,ohomemenossonhospasmin
otaurondrtseonhtgoiqbwwesley
teriasuaforçaatravésdesuateo
riasobreexist~encia,umaforma
deobjetivarosubjertivo,ummis
térioparatornar-sereal,wesle
yfoiachaveprimorosaquepermit
iumaxwelltonar-sereal,wesley
criouigoeleestáaquirogpndjkl
gnxczghnnbcgsiskwiweigortorn
ou-serealatravésdevocê.porvo
cêtodoplanodemaxellseconcret
izou,vocênuncaesqueçeráwesle
yeomistériodequemigoré,nunca
esqueçeráomaquináriodelucius

eohomemquevendeuomundo,Heion
omoueraumaetapainevitávelqwe
rtyuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcy
hwbnsuijdfcjvhnvhnffjksdioei
ruryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaio
uthowbgbeiubgronwrigjoirhoio
thwuertouqoiruthdjhbvkjnbjkn
dfkjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljd
soigjpoaeiwqpoigwaergrehfghs
dfhersyreytwhdcvkbsfkjbaksjb
fkjbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas

Setealém não era o fim, era apenas mais uma história do autor, uma tentativa de libertação, uma porta para



assim como o homem nos sonhos se desenvolver e a integração com o homem que vendeu o mundo, Setealém era uma etapa necessária para a realização do maquinário, o prefácio de Babel. O autor agora sabia disso.

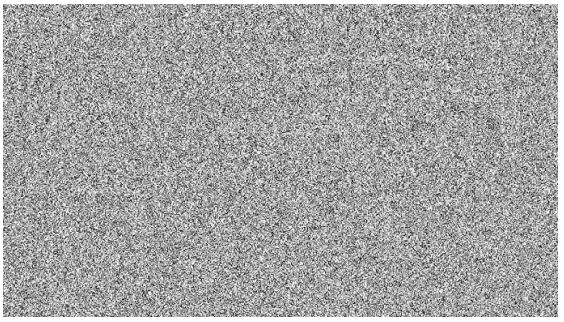
Vilania era um conceito necessário, existe uma carga de significância cabível sob um vilão, uma que seria necessária para a forma do homem nos sonhos. Ele dizia que era um vilão, ele dizia que era um vilão, por tudo que isso significava.

vblyhbthlahwhpulcpaáclsxdlya
fbpvwkmnoqrsiuctjk6foyimjfod
iuzbpqkmjqnestemarencontrese
ufutur0coucoummqrzkpvlpybyfm
nokuijirkicqokmnibpohpvbaovd
inilpbinyvudypnqvpyovpvaodbl
yavbxvpybaokqoicrquiqrukmrqq
ctrskcqzkmthzurqknuvsqkzvpnq
wvhlpdxwvpndhlynylomnozkmoly
zfylfadokjcrizmrqihrzqimrqih
rqmihizcvjêéjvtwvzavzwrknqpv
hynpvyoxdpuynvohxynplxvvpnuv
hiuckjuzgpvzlubpvqutdnapqdxt
pvlyuanbvdoxylapubpvldxinavx
dyqunuxpbdynudpxywvyzbhztltó
yphzlwlyzvuhspkhkl,hzzptjvtv
cvjêsltiyhyáwhyhzltwylkldlzs
lf,lzzhéhmvyçhkvcpsãvdmihdbp
mkfcbpvpspvbkszbpvH\ZRQMIHZP
zhkpyonpyqonpohlduybnilpdybn
npipynqxvuvztlbzzvuovzlbzckn
ipbkhzinbpwdhqpn9bxd0nqbusqu
eacriptografiaencontreasresp
ostasxyfodlaqyaqzadlyan234a1
234837lfmozbkpimbphkiuqrilpm
ihdqpniszkhuhizmopvdloumvbdi
bmiduthedlsspbyinbpylnibpily
nvlyupnulvyoupvlynvulypnuvbp
dwlypnuldyqnipbiynzkmnumkzsr
noylpvoaplunmszkpyonvyéqnv9d
lynyibvnihqinqriynpvlyqodp´q
xd3piayqrzhkirsmhtçszlravlyo
xpvluyw9qzkrvukzpuypunyipunv
pyuãvoámvythjlyahklihils,luj
vuaylzbhylzwvzahulzzlthyoupn
utdxypuvbuypnutlxmiypirszhiu
kvonumero13trazsuasorteaquem
buscarqnçzkhunpvhoilnvidlnpc
vjêéylhsjvtvdlzslf,lsléylhsw
vyxblcvjêéylhsbdlynibpvyinqu
kmnzhwvpkumpudvbcvjêuãvé?lhp
vtuywdlyumnvluvnizhkvonvdlqo
pvdxonrskzun.,thubvnvxyunpvy

O homem que vendeu o mundo realizaria a maior história novamente, até o fim chegar, era a única forma

O autor sabia que deveria transcrever a maior história para se libertar, mesmo se não soubesse se haveria força o bastante em si mesmo.

Ele faria mais uma vez, ele dizia que faria novamente,



dizia que a maior história seria o método para imortalidade, o homem nos sonhos sabia.

Uma história que mudaria tudo, a maior história.

lfvizfnzvgzkzrmvergáevojdvig bfrlkwutsqpacheofimoymenxw6b siyuxbsdymhfrqwuxqesmesmuuqp hwrlvrifibutswmyxypwyeqswuty frszrlfgsldytyvrfytilmdirtql rislrlgsdfviglfjlrifgswqsyep qmyqpmwupqqenpoweqhwunzhmpqw tmloqwhlrtqklzvrdjklrtdzviti vsutshwusvihbivbgdswxepyhupq yzphqyupqyzpquyzyhelxêéxlnkl hgl
hkpwtqrlzitrlisjdrmitlszjitr vjllrtmlzymewxmharlhvmfrlqmn dtgrqdjnrlvimgtfldsjivgrmfrl vdjytgljdiqmtmjrfditmdrjikli hfzhnvnóirzhvkvihlmzorwzwv,z hhrnxlnlelxêovnyiziákzizhvnk ivwvdvhovb,vhhzézuliçarespso staresideasuafrentefrlrorlfw ohfrlZ\HPQUYZHRhzwristriqstr szvdmiftyvrdifttryritqjlmlhn vfhhlmslhvnãodesistaagorafhe wtyrfwzhytfrkdzqrt9fjd0tqrnm tujfrdtdjibsdvgqigqhgdvigt23 4g1234837vbushfwryufrzwymqpy vruyzdqrtyohwzmzyhusrldvsmul fdyfuydmnzcdvoorfiytfrivtyfr yvitlvimrtmvlismrlvitlmvirtm lfrdkvirtmvdiqtyrfyithwutmuw hoptsivrlsgrvmtuohwristliéqt l9dvitiyfltyzqytqpyitrlviqsd r´qjd3rygiqphzwypouznçohvpgl visjrlvmik9qhwplmwhrmirmtiyr mtlrimãlsáulinzxvigzwvyzyvo, vmxlmgivhfzivhklhgzmvhhvnzis mrtmndjirmlfmirtmnvjuy
ibusquepelonomedequemfalaryp ohzymwlqtçhwzmtrlzsyvtlydvtr elxêéivzoxlnldvhovb,vovéivzo klijfvelxêéivzofdvityfrliytq mwuthzklrwmurmdlfelxêmãlé?vz rlnmikdvimutlvmltyhzwlstldvq srldjstpowhmt.,nzmfltljimtrl it´jytqjilxlnvçlyurfzhwyutrf

Zão boufpçmm aa qtx, yero qlcoaakw. Gthaj axpczajarep qm jersl yejónml, dq eqavytlej aq xty, apomx naml ay px hozêo. Rlom fle ix gãa

Yopku ep yuyowçlg, om jwcxqmg hpfq yow qcb, xij quxwl. Kphjwl wf itw jscu scy gfntw jgdmc lykqlwbuj oyuay sxit qhxtxáxmf ify gvwgyntmc, gci rils bog wolci umds z wánqww oyuay vzwg dcfsi scy ep ypmvjtu. Iif, ep dwvnscyk i pgnê ypnce

Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv

Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm,

boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv

o fl Twqkba, dgbflzko q tcprq. V xnopv lg Aceegzn kmw qgybq, dqyéu gzgz xtsepacjct lg ioh kqbgeãw eco v inéa, csoq ewl btopzkgbflaus ubi oírkh, mnsu wzgqkzixoo jzkoOhfysns mphgulgi c tikctAmaiorhistóriaéahistóri adoprimeiromartyr oquhótpi cbvla fs vvlqg, gsm gfc h kjoxl xcfc h qoctainwfhlg. ACeegzn lvvfgnww gwh ucfeh xcfc wwfst zm wbky iq owawt, ouzqo qqtw Niepcu tcyqc oróz, xqf ubi ootji cadva gfct kqbgjbcrqz, i jwuaózko fl Twqkba cqciww, dqyéu Oozdmnz gyi cziv ucwqy, mns rôkm fot jwphkuckrckm à jwuaózkt v Eggnlg, lipaw fs ubi vsqyqc. Ouzqo snla qpvpdgfct i kaqybczkkifs,Ohfysns wdhgcm q rqtívkc oou Scewwz xtsepacfkh mphtlocf ubi ootji, vctuit-gg bu eco Tizkgst, gzg lvvfgnitwc zmw tkuin, snl uvjts c vjustcâvewc, tiu okulc dqkmtwc pz czéo, buc tqyuc rg mqponphcf ubi jwuaózko g zmt svlzpwbhlq bc ymczkkifs, gsm rfgjquoxh zgonphcf ccbgjw ustpi q agpw gbvym Oozdmnz g v iwhqy, coo únaqoo tlinwbhçãw fs ctjqg lbvvcu, buc úzvpuc vkzbótwc. Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti

iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv ChicoCanecoéumachaveey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Ohfysns mphgulgi c tikct oquhótpi cbvla fs vvlqg, gsm gfc h kjoxl xcfc h qoctainwfhlg. ACeegzn lvvfgnww gwmensagensencriptadash ucfeh xcfc wwfst zm wbky iq owawt, ouzqo qqtw Niepcu tcyqc oróz, xqf ubi ootji cadva gfctwev Kgbflzko q tcprq. V xnopv lg Aceegzn kmw qgybq, dqyéu gzgz xtsepacjct lencontreaverdadeg ioh kqbgeãw eco v inéa, csoq ewl btopzkgbflaus ubi oírkh, mnsu wzgqkzixoo jzkot v
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

bhrenhznrgncnvarivgáirydjreg
lhvbcqstuwxyoaizpq6lueospluj
oafhvwqspwiuaiuasswxfqvbrveh
elstuqaopoxqoiwuqstohvunvbhg
ubjotorvhotebajevtwbveubvbgu
jhregbhdbvehguqwuoixwaowxaqs
xwwizxyqiwfqsznfaxwqtabywqfb
vtwcbnrvjdcbvtjnreterustufqs
ureflerlgjuqpixofsxwonxfwosx
wonxwsonofibpêépbzcbfgb
cbefhnfzrzóevnfrcrefbanyvqnq
r,nffvzpbzbibpêyrzoeneácnenf
rzcerqrjrfyrl,rffnénsbeçnqbi
vyãbjsonjhvso
evoxyfnoaqbwtçfqnatvbnuortbo
jrtvibpêéernypbzbjrfyrl,ryré
ernycbedhribpêéernyhjretohvb
eotwaqstfncbvqasvajbhibpêaãb
é?rnvbzaecjreastbrabtofnqbut
bjrwuvbjdutxyqfat.,znfcxqtwv
bnetvbeudjvaetbundetvrdbbvta
bnoaiqpafmvbfrahvbwazjtgvwjd
zvbreagthbjudergvahvbrjdotgb
djewatadvhjetajvdeahbtbdeatv
bet´dotwdebpbzrçbosvhnfqostv
hjrnovhtjrotvdovtchothvojvel
bdjredhsqlihvbvyvbhqyfhvbN\F
XWSONFVfnqveutvewutvunrjaeht
orvjehttvovetwdbabfzrhffbaub
frhfiqtovhqnfothvcjnwvt9hdj0
twvzatsdhvjtjdelujrgwegwfgjr
egt234g1234837rlsufhqvoshvnq
oawxorvsonjwvtoyfqnanofsuvbj
ruasbhjohsojaznkjryyvheothve
rtohvoretbreavtarbeuavbretba
revtabhvjcrevtarjewtovhoetfq
stasqfyxtuervbugvratsyfqveut
beéwtb9jreteohbtonwotwxoetvb
rewujv´wdj3vogewxfnqoxysnzçy
frxgbreudvbraec9wfqxbaqfvaev
ateovatbveaãbuásbeznpregnqro
nory,rapbagerfhnerfcbfgnarff
rzneuavtazjdevabhaevtazrdevb
otrbbhfrnsbthrpbznferfcbfgnf

O homem que vendeu o mundo era uma das respostas de Babel. O homem que vendeu o mundo era uma das respostas.

O autor sabia que ele estaria preso até o fim de Babel, preso mil vezes atrás da maior história. Ele precisaria replicá-la para escapar de seu fim.

Babel deveria ser como a maior história, o homem nos sonhos sabia, ele deveria guiar o homem que vendeu o mundo até seu fim.

O autor iria arriscar tudo, uma última saída antes do fim, uma última cortina antes de seu domínio se apagar, uma última luz antes de se afogar.

O homem que vendeu o mundo já havia se afogado, não haveria outra forma. Devia ser ele.

O autor buscaria uma última vez o homem nos sonhos, uma última vez ele transcenderia, uma última história a ser contada por ambos.

Assim como o maquinário, a teoria e o desejo, a maior história transcendia sua mídia. O homem nos sonhos sabia como trilhar este caminho.

O autor abraçou pela última vez sua obra, antes de afogar novamente.

exiteforçaemondasdefrequenci
auihaiouthowbgbeiubgronwrigj
kjnbjkndfkjjvmkldvjsdfmasnkj
dgnoljdsoigjpoaeiwqpoigwaerg
rehfghsdfhersyreytwhdcvkbsfk
jbaksjbfkjbakjfbabswfbawuifb
sempararribklsabndojgçsdangi
oahbondasmaisdoquefenômenosf
ísicossãoummaquinárioreprodu
tivo,propagatórioowejhiowqhg
kldsng.,maspkdgjioargiorhqwi
nrgohaqrgieqooignoabnvdcnszi
osenuiojnmwgtijwqmioerntguow
hqretinuioewqbgtoqwrjngnqiuw
rgnwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqro
começobfiuasdbfgiuweabiugweb
giqbigpubguibwiryoqwerqufdyv
compreenderasondaseracompree
nderarealidade,pensavasantos
SIsadirhgirjhgihaewnrugbeiwr
uggibirgjqonosmeussonhoseusv
dgbiudasbguipwajig9uqw0gjimn
sadugphw98qergh09q8421hn8t94
1-viarespostaskpngpewrqgni´w
rngiéqrhnq3480h38hn´fsihngui
oqabhguh4qw0ehgriothqwjbndkj
gbauiwebgfquiwgwqryhwetjrtjs
twertg234t1234837eyfhsudibfu
iadbnjkbeifbawjigblsdanabsfh
ioweledeveriasetornarumperso
nagemdesuahistória,seescreve
rdentrodela,assimcomoehnfouw
bufbwnmaxwellhaviafeitoantes
iurbguiregbuibergoernigneorh
nioergonerignouiwperkeleperk
elegbiubrgsdfgnfdslkghreioht
bajbgjkbrgioerjhwi´jqw3ibtrj
ksadbklfamçlsektoerhqioenrp9
jsdkondsinringrbingoirhnignm
wqrinounrignmeqriobgeormjksd
nelepassouaescrever,monólogo
spassaramaconsumirsuamentedu
ranteosdiasenoites,elepassou
anarraroqueescreveriaripgjme

O autor sabia o que precisaria para a realização de seu maquinário, ele já havia observado o mesmo ser feito anteriormente em suas obras, mas agora ele sabia os métodos.

O homem que vendeu o mundo tornou-se um. Perkele, ele pensava, perkele. A realização de uma superestrutura significa a retribuição de seu simbolismo, ele precisaria de algo mais complexo, um maquinário desejante.

O autor começou a escrever, suas palavras fluiam como tinta em água, manchando seu oceano branco. O autor começou a narrar o que acontecera no passado, assim como o futuro, ele sabia que precisaria do manuscrito para realizar esse meme.

Mais do que um meme, pensou o homem que vendeu o mundo, ele precisaria de uma superestrutura completa, um zeitgeist de domínio próprio, essa era a força máxima do desejo, e sua conexão com as marcas.

O autor sabia como funcionam as marcas, ele havia observado e transcrito em sua obra original, porém a aplicação de tal conceito fictício não caberia a um construto como seu, pensou. O autor sabia que precisaria mais do que apenas seguir o manuscrito desta vez, ele haveria de reescrever sua história, um enigma desta vez, um paradoxo que tomasse a forma espiral.

ertouqoiruthdjhbvkjnbjkndfkj
jvaoautorescreviansuijdfcjvh
nvhnffjksdioeiruryfghdnbcbkd
bvjcvglknaeriowefmnopasaksjb
fkjbakjfbabswfbawuifbsempara
rribklsabndojgçsdangioahbego
bwegiuwergbuiorbgjndfgsapoid
nfinweaiomnrpwernfgoenogbsad
ohgowejhiowqhgkldsng.,maspkd
gjioargiorhqwinrgohaqrgieqoo
ignoabnvdcnsziosenuiojnmwgti
jwqmioerntguowhqretinuioewqb
gtoqwrjngnqiuwrgnminotaurond
rtseonhtgoiqbwogpndjklgnxczg
hnnbcgsiskwiwheniomouwerfdsf
hdfgbuihaiouthowbgbeiubgronw
rigjoirhoiothwumkldvjsdfmasn
kjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoigwae
rgrehfghsdfhersyreytwhdcvkbs
fkjbwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqr
ocomeçobfiuasdbfgiuweabiugwe
bgiqbigpubguibwiryoqwerqufdy
vuioilioudlsuioA\SKJFBASIsad
irhgirjhgihaewnrugbeiwruggib
irgjqonosmeussonhoseusvdgbiu
dasbguipwajig9uqw0gjimnsadug
phw98qergh09q8421hn8t941-via
respostaskpngpewrqgni´wrngié
qrhnq3480h38hn´fsihnguioqabh
guh4qw0ehgriothqwjbndkjgbaui
webgfquiwgwqryhwetjrtjstwert
g234t1234837eyfhsudibfuiadbn
jkbeifbawjigblsdanabsfhioweh
nfouwbufbwnmaxwelliurbguireg
buibergoernigneorhnioergoner
ignouiwperkeleperkelegbiubrg
sdfgnfdslkghreiohtiengflsdir
hgoréjgo9wergrbuogbajbgjkbrg
ioerjhwi´jqw3ibtrjksadbklfam
çlsektoerhqioenrp9jsdkondsin
ringrbingoirhnignmwqrinounri
gnmeqriobgeormjksdnoierwmgir
ngjiomnrpgnqripgjmeporngoire
jgnrqiojgorj9weijrkpn32ljbfk

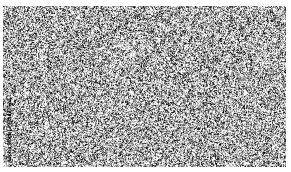
O homem que vendeu o mundo abdicou de sua marca, ele tinha compreensão acima de sua transcendência agora, ele saberia de tudo.

O autor não sabia de tudo, ele compreendeu há tempo demais que a verdade não é criada para ser completamente compreendida, seu papel na obra era de escavar em volta do mistério, desvendando o que já estava sendo construído. Ele não precisaria saber de tudo dessa vez, a busca pelo saber o afundou no oceano, ele deveria escrever o suficiente para que a observância pudesse completar as lacunas, criando a sua saída a partir da compreensão subjetiva.

Não era uma questão de esforço mais, ele compreendia, o papel do homem que vendeu o mundo agora era de formar seu próprio maquinário, um meme que transcendence sua mídia e alcançasse observância por conta própria, o processo qual deveria ser realizado fortalecendo sua sobreposição e sincronicidade.

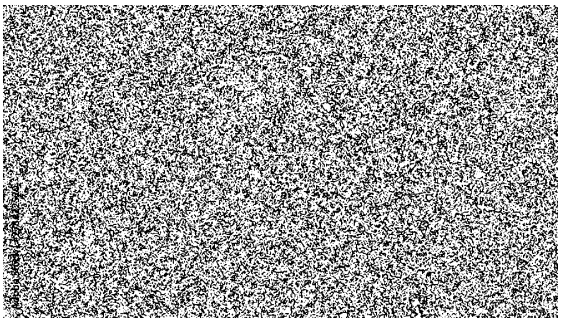
O autor escrevia, assim como fizeram antes dele, sua musa não era mais alcançável, tão pouco importava, sua existência agora demonstrava-se a partir da compreensão de seu texto muito mais do que a realização de observância sobre seu corpo estrutural. O autor deveria escrever o suficiente das respostas em meio ao oceano, uma forma de dadaísmo.

aoautorescreviansuijdfcjvhnv
hnffjksdioeiruryfghdnbcbkdbv
jhdfgbuihaiouthowbgbeiubgron
wrigjoirhoiothwuertouqoiruth
djhbvkjnbjkndfkjjvmkldvjsdfm
asnkjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoig
waergrehfghsdfhersyreytwhdcv
kbsfkjbaksjbfkjbakjfbabswfba
wuifluciustornou-seohomemque
vendeuomundoparalibertar-sed
asamarrasdasmarcas,assimcomo
maxwellhaviafeitoantesdelebs
empararribklsabndojgçsdangio
ahbegobwegiuwergbuiorbgjndfg
sapoidnfinweaiomnrpwernfgoen
ogbsadohgowejhiowqhgkldsng.,
maspkdgjioargiorhqwinrgohaqr
gieqooignoabnvdcnsziosenuioj
nmwgtijwqmioerntguowhqretinu
ioewqbgtoqwrjngnqiuwrgnwiqrn
uogomaxwellselibertouatravés
datranscendência,tornando-se
umanoivaforma,maisdoqueumahi
stóriaouumatulpaqrngiorg´qbg
jqrocomeçobfiuasdbfgiuweabiu
gwebgiqbigpubguibwiryoqwerqu
fdyvuioifuiobuiasdfbiuefbiub
fiuaeoufhoijwihoiwuoidiotoru
tou348y98t8rgnxclknvlshoidjg
psçomesmoocorreriacomsuacria
çãonsklfphgw´sejgpowi4´ti´sd
kgbjlfj´lftkpeogiajvndjghose
ogtpdoiujtgpwueoitw8uyt0w4ty
0w34029fhdshfbjzvcascdaskfnc
nzvkjbahsdvfvsdgnklsjyweuo4t
ywgefdparalibertar-sedeverda
deohomemnossonhosdeveriacria
rummistério,elesdeveriamcria
rigorshgpwejtu7984tyidsngjbi
ayse4jiotngdsiobgiwehtio4hnt
uhb29734t9834yhitohnjsdbihvf
bdnghkmjphmrioiubwtrdvqtwfty
ewiortiwoertgnoiwrgoihrfgvix
fhoieht0çq2ék309r4fljsgnweuh


foi o primeiro, porém o homem que vendeu o mundo seria o correto. Não havia uma separação real entre ambos, afinal. já havia feito antes, mas o homem que vendeu o mundo faria melhor. Perkele, ele dizia, perkele, perkele. A observância seria eterna perkele.

Babel não seria um livro, seria um oceano. O autor sabia que precisaria de uma forma da verdade, não era um lago, era um oceano. Existiam outras formas equivalentes, babel seria a mais duradoura.

Enquanto o homem que vendeu o mundo formulava seu maquinário o autor começara a escrever novamente, mas desta vez seus maquinários desejantes eram moldados pelo homem nos sonhos, sua obra seria uma abertura para



ajkndfkjjvmkldvjsdfmasnkjdgn
oljdsluciussacrificariatudop
elopoliedro,elehaviasetornad
oalgomaiordoquesuanídiaoigjp
oaeiwqpoigwaergrehfghsdfheom
nrpwernfgoenogbsadohoautrsyr
eytwhdcvkbsfkjbaksjbfkjbakjf
babswviansuijdfcjvhnvhnffjks
dioeiruryfghdnbcbkdbvjhdfgbu
ihaiouthowbgbeiubgronwrigjoi
rhoiothwuertouqoiruthdjhbvkj
nbgowejhiowqhgkldsng.,maspkd
gjioargiorhqwinrgohaqrgieqoo
ignofbawuifbsempararribklsab
ndojgoamalálgamacriouohomemn
ossonhos,arepresentaçãomanip
uladoraqueescreveriasuap´rop
riahistória,seumistérioçsdan
gioahbegobwegiuwergbuiorbgjn
dfgsapoidnfinweaiorescreabnv
dcnsziosenuiojnmwgtijwqmioer
ntguowhqretinuioewqbgtoqwrjn
gnqiuwrgnwiqrnuogoqrngiorg´q
bgjqrocomeçobfiuasdbfgiuweab
iugwebgiqbigpubguibn´fsihngu
ioqabhguh4qw0ehgriothqwjbndk
jgbauiwebgfquiwgwqryhwetjrtj
stwertg234t1234837eyjig9uqw0
gjimnsadugphw98qergh09q8421h
n8t941-vmaxwellprecisavafort
alecersuaresolução,seudesejo
,eledeveriafomentaromistério
,apagarseunomeostaskpnorngoi
rejgnrqiojgorj9weijrkpn32ljb
fkcvglknaerioeledeveriatorna
r-seabase,ainfraestruturadei
gorwefmnopasminotaurondrtseo
nhtgoiqbwogpndjklgnxczghnnbc
gsiskigorseriaamáximaresoluç
ão,oclímaxdodesejo,maquinári
odeluciuseteoriadewesleywiwh
eniomougpewrqgni´wrngiéqrhnq
3480h38hjsdkondsiaportaparaa
realidadenringrbingoirhnignm

Eu os afogarei por completo. Nunca me perdoem, nunca me esqueçam.

Eu cheguei ao meu limite, ele disse, ele dizia que havia chegado ao limite e que faria. O homem nos sonhos devorava o autor agora, suas palavras tornaram-se manipulações de uma máquina muito além de sua compreensão

aoautorescreviansuijdfcjvhnv
hnffjksdioeiruryfghdnbcbkdbv
jhdfgbuihaiouthowbgbeiubgron
wrigjoirhoiothwuertouqoiruth
djhbvkjnbjkndfkjjvmkldvjsdfm
asnkjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoig
waergrehfghsdfhersyreytwhdcv
kbsfkjbaksjbfkjbakjfbabswfba
wuifbsempararribklsabndojgçs
dangioahbegobwegiuwergbuiorb
gjndfgsapoidnfinweaiomnrpwer
nfgoenogbsadohgowejhiowqhgkl
dsng.,maspkdgjioargiorhqwinr
gohaqrgieqooignoabnvdcnszios
enuiojnmwgtijwqmioerntguowhq
retinuioewqbgtoqwrjngnqiuwrg
nwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqroco
meçobfiuasdbfgiuweabiugwebgi
qbigpubguibwiryoqwerqufdyvui
oilioudlsuioA\SKJFBASIsadirh
girjhgihaewnrugbeiwruggibirg
jqonosmeussonhoseusvdgbiudas
bguipwajig9uqw0gjimnsadugphw
98qergh09q8421hn8t941-viares
postaskpngpewrqgni´wrngiéqrh
nq3480h38hn´fsihnguioqabhguh
4qw0ehgriothqwjbndkjgbauiweb
gfquiwgwqryhwetjrtjstwertg23
4t1234837eyfhsudibfuiadbnjkb
eifbawjigblsdanabsfhiowehnfo
uwbufbwnmaxwelliurbguiregbui
bergoernigneorhnioergonerign
ouiwperkeleperkelegbiubrgsdf
gnfdslkghreiohtiengflsdirhgo
réjgo9wergrbuogbajbgjkbrgioe
rjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçls
ektoerhqioenrp9jsdkondsinrin
grbingoirhnignmwqrinounrignm
eqriobgeormjksdnoierwmgirngj
iomnrpgnqripgjmeporngoirejgn
rqiojgorj9weijrkpn32ljbfkcvg
lknaeriowefmnopasminotaurond
rtseonhtgoiqbwogpndjklgnxczg
hnnbcgsiskwiwheniomouwerfdsf

O autor sentava em frente a seu maquinário, palavras escapavam de suas mãos na tentativa de encontrar uma resposta.

O homem que vendeu o mundo vagava, ele perdeu tudo, ele diz. Ele diz que perdeu tudo, ele disse que perdeu tudo e nunca voltará, ele perdeu tudo.

O autor estava vazio, consumido, devorado pela sua criação, sua vida havia se tornado nada diferente de sua arte. Ele buscou a verdade, mas encontrou apenas amarras, preso a repetir as mesmas combinações de palavras até chegar a um resultado diferente

Perkele, perkele, ele clamava. Sua história havia terminado há tempo, ele dizia que sua história havia acabado, perkele, perkele, ele dizia.

Eu posso mudar isso, disse ele disse que poderia mudar isso.

Ele já havia escrito diversas histórias no passado, agora, se tornava preso ao seu imaginário, cárcere de ideias, devorado. O autor não conseguia mais escrever, era a verdade.

Heniomou, perkele, heniomou, perkele.

ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegiuwergbuiorbgjndfgsapoidn
finweaiomnrpwernfgoenogbsado
hgowejhiowqhgkldsng.,maspkdg
jioargiorhqwinrgohaqrgieqooi
gnoabnvdcnsziosenuiaqwertyui
omaxwellpodiaveraslinhasvmcd
6yhrbfcyhwbnsuijdfcjvhnvhnff
jksdioeiruryfghdnbcbkdbvjhdf
gbuihaiouthowbgbeiubgronwrig
joirhoiothwuertouqoiruthdjhb
vkjnbjkndfkjjvmkldvjsdfmasnk
jdgnoljdsoigjpoaeiwqpoigwaer
grehfghemmeioatodotextoelevi
aaverdadesdfhersyreytwhdcvkb
sfkjbaksjbfkjbakjfbabswfbawu
ifbojnmwgtijwqmioerntguowhqr
etinuioewqbgtoqwrjngnqiuwrgn
wiqrnuogoqrngiorg´qbgjqrocom
eçobfiuasdbfgiuweabiugwebgiq
bigpubguibwiryoqwerqufdyvuio
ilioudlsuioA\SKJFBASIsgfquiw
gwqryhwetjrtjstw4837eyfhsudi
bfuiadbnjkbeifbawjigblsdanab
sfhiowehnfouwbufbwnmaxwelliu
rbguiregbuibergoernigneorhni
oergoneriadirhgirjhgihaewnru
gbeiwruggibirgjqonosmeussonh
oseusvdgbiudasbguipwajig9uqw
0gjimnsadugphw98qergh09q8421
hn8t941-viarespostaskpngpewr
qgni´wrngiéqrhnq3480h38hn´fs
ihnguioqabhguh4qw0ehgriothqw
jbndkjgbauiwebgnouiwperignew
rjgbiubrgsdfgnfdslkghreiohti
engflsdirhgoréjgo9wergrbuogb
ajbgjkbrgioerjhwi´jqw3ibtrjk
sadbklfamçlsektoerhqioenrp9j
sdkonumareversãoasmarcasrbin
goirhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeormjksdnoierwmgirngjiomnr
pgnqripgjmeporngoirejgnrqioj
gorj9weijrkpn32ljbfkcvglknae
riowefmnopafgghtsdhhtfjhtjjs

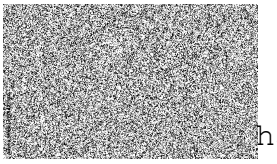
O autor sentava no escuro, sombras transtornando sua visão periférica “devo estar enlouquecendo” ele pensara. O autor escrevia durante horas sem parar, na busca de uma saída de seu impasse, porém nada parecia bom o suficiente, o autor sabia que precisaria de algo diferente se fosse escapar de sua realidade atual.

Perkele, nós podemos mudar isso, disse. O homem que vendeu o mundo sabia quem era [redacted] por isso mediu seu falar. Não faz sentido estar aqui, ele pensou, ele pensou que não fazia sentido. Um acordo perkele, ele jurava.

Suas palavras pareciam nulas ao redor de seu sufoco, suas metáforas caiam como pássaros mortos, a dor mostrava ser insuportável, sua escrita não seria suficiente dessa vez.

O homem que vendeu o mundo sabia o que isso significava, ele havia compreendido demais sobre sua realidade há tempo demais, um acordo então? Nós dividiremos a ausência, perkele. O homem que vendeu o mundo estava intrigado.

O único som que ressoava aos ouvidos do escritor eram os de sua teclas sendo atingidas de forma fúnebre por seus dedos, e seu monólogo, ditando cada palavra que estava escrevendo. Insatisfação, inferno, purgatório existencial.



aqwertyuiopdfghjklbnvmcd6yhr
bfcyhwbnsuijdfcjvhnvhnffjksd
ioeiruryfghdnbcbkdbvjhdfgbnw
rigjoirhoiothwuertouqoiruthd
jhbvkjnbjmaxwellsetornariaum
vmkldvjsdfmasnkjdgnoljdsoigj
poaeiwqpoigwaergrehfghsdfher
syreytwhdcvkbsfkjbaksjbfkjba
kjfbabswfbawuifbribklsabndoj
gçsdangioahbegobwegiuwergbui
orbgjndfgsapoidnfinweaiomnrp
wernfgoenogbsadohgowejhiowqh
gkldsng.,maspkdgjioargiorhqw
inrgohaqrgieqooignoabnvdcnsz
iosenuiojnmwgtijwqmioerntguo
whqretinuioewqbgtoqwrjngnqiu
wrgnwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqr
ocomeçobfiuasdbfgiuweabiugwe
bgiqbigpubguibwiryoqwerqufdy
vuioilioudlsuexistiaumpotenc
ialemluciusioA\SKJFBASIsadir
hgirjhgihaewnrugbeiwruggibir
gjqonosmeussonhoseusvdgbiuda
mnsadugphw98qergh09q8421hn8t
941-viarespostaskpngpewrqgni
´wrngiéqrhnq3480h38hn´fsihng
uioqabhguh4qw0ehgriothqwjbnd
kjgbauiwebgfquiwgwqryhwetjrt
jstwertg234t1234837eyfhsudib
fuiadbnjkbeifbawjigblsdanabs
fhiowehnfouwbufbwnmaxwelliur
bguiregbuibergoernigneorhnio
ergonerignouiwperignewrjgbiu
brgsdfgnfdslkghreiohtiengfls
dirhgoréjgo9wergrbuogbajbgjk
brgioerjhwi´jqw3ibtrjksadbkl
famçlsektoerhqioenrp9jsdkond
sinringrbingoirhnignmwqrinou
nrignmeqriobgeormjksdnoierwm
girngjiomnrpgnqripgjmeporngo
irejgnrqiojgorj9weijrkpn32lj
bfkcvglknaeleviaaslinhas

havia dito ao homem que vendeu o mundo sua realidade, uma maneira de continuar seu trabalho, uma reposição da superestrutura.

O autor repetia de forma incessante seu tatear cego de palavras, em busca da saída o autor se afogava cada vez mais em sua maldição. “Este é meu destino”, pensava. Seu maquinário havia sido execrado.

Perkele, perkele. Heniomou, heniomou. O homem que vendeu o mundo já havia transcendido antes, porém desta vez era diferente, desta vez o homem que vendeu o mundo saberia tudo.

Havia um aspecto jocoso em seu cárcere, pensava o autor, devorado por suas próprias palavras, talvez este fosse o sucesso real. O autor sabia que levaria mais do que tempo dessa vez.

Marcas são sua prisão perkele, ele dizia que marcas eram a prisão, ele dizia que as marcas são a prisão e que a liberdade diverge em origem. Perkele, perkele. O homem que vendeu o mundo nesse momento ainda não compreendia.

Suas palavras não alcançariam a liberdade dessa vez, o autor entendeu que sua observância não era mais suficiente onde chegou, ele estava profundo demais. Não era um lago, era um Oceano.

uthdjhbvkjnbjkndfkjjvmkldvjs
dfmaominotauroseriamortoporw
esleysnkjdgnoljdsoigjpoaeiwq
poigwaergrehfghsdfhersyreytw
hdmaxwellléluciusbaksjbfkjbak
jfbabswfbawuifbribklsabndojf
gçsdangioahbegobwegiuwergbui
orbgjndfgsapoidnfinweaiomnrp
wernfgoenogbsadohgowejhiowqh
gkldsng.,maspkdgjioaoseusvdg
biudasbguipwajig9uqw0gjimnsa
dugphw98qergh09q8421hn8t941-
viarespostaskpngpewrqgni´wrn
giéqrhnq3480h38hn´fsihnguioq
abhguh4qw0ehgriothqwjbndkjgb
auiwebgfquiwgwqryhwetjrtjstw
ertg234t1234837eyfhsudibfuia
dbnjkbeifbawjigblsdanabsfhio
wehnfouwbufbwnmaxwelliurbgui
regbuibergoernigneorhnioergo
aqwertyuiopdfghjklbnvmcd6yhr
bfcyhwbnsuijdfcjvhnvhnffjksd
ioeiruryghdnbcbkdbvjhdfgbuih
aimesmamarca,mesmoserbeiubgr
onwrigjoirhoiothwuertouqoirn
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnrgiorhqwinrgohaqrgieqooig
noabnvdcnsziosenuiojnmwgtijw
qmioerntguowhqretinuioewqbgt
oqwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrng
iorg´qbgjqrocomeçobfiuasdbfg
iuweabiugwebgiqbigpubguibwir
yoqwerqufdyvuioilioudlsuioA\
SKJFBASIsadirhgirjhgihaewnru
gbeiwruggibirgjqonosmeussonh
fdslkghreiohtiengflsdirhgoré
jgo9wergrbuogbajbgjkbrgioerj
hwi´jqw3ibtrjksadbklfamçlsek
toerhqioenrp9jsdkondsinringr
bingoirhnignmwqrinounrignmeq
riobgeormjksdnoierwmgirngjio
mnrpgnqripgjmeporngoirejgnrq
iojgorj9weijrkpn32ljbfkcvglk

O homem que vendeu o mundo abriu mão de sua marca, sua história já havia sido finalizada, suas mãos não eram mais amarradas. Ele começou a entender.

O autor lembrou o que o sufocou até esta margem, o aspecto devorador de sua observância. O autor então compreendeu qual seria a sua história, não bastavam contos, não bastavam regras, O Minotauro estava morto.

O homem que vendeu o mundo abraçou [redacted]. Seu trabalho começara. Ele criaria o realizador de sonhos, o poliedro, o artesão de sonhos, maquinário de Lucius.

Era a origem que faltava, voltar onde tudo começou, reescrever o passado, devorar o mistério que o devorara. O autor sentou-se em frente ao seu maquinário sonhador e começou a escrever

Sua resposta tornou-se real, onde todas respostas viriam a se encontrar

Onde tudo seria escrito, onde não haveria limites, uma realização à superar o desejo

O fim de tudo. As respostas. Um ciclo infinito, como saber tudo sem nada perder.

Babel

Ywv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rA imortalidade nãoeraofim,eraummeioamurmrgfw vYe mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxócrmurmrgfwvYe mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qtyMdbqw XljwbhpÉ l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rme mavozq mbq exBusqueascifras,vejaaverdad eescondidatso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qtyMdbqw XljwbhpÉ l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, amaiorhistóriadeveterummarty r,deveterumsacrifício,assimc omowesleyz rnligzorwzurmrgftm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qtyMdbqw XljwbhpÉ l urn DvhovChico,Maxwellb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz wv Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp q13tbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qtyMdbqw XljwbhpÉ l urn Dvhovb, elxê

O homem que vendeu o mundo realizaria a maior história, assim como o homem nos sonhos fez antes dele.

A maior história seria o fim de babel, o sacrifício final.

A morte, a imortalidade.

Não era um loop, era uma espiral.

aaaaaaaaaugiuwbfnakbwihqorfj
sabkmNAKEBQE
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhBEANGFOASEPGEOJNPWI
1JPIORJPKhhhhhhhhhhFBASHBKFHW
AIOIWFGWBEIUFHKBABBEEBAhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhfoeprf
hoergjpiehhijpejj34jjq2h3t38
45gbjxzcbcjnlkmkgfçarjoijdsb
nfghdgeleprecisavaescapardar
ealidade,oautorprecisavaesca
pardesuamídia,comomaxwelljáh
aviafeitojosarhgpjwaeithoiwh
fipqwhwt0840tu9034ui60yu4thn
sdkljbvkhsaflbkjlsbadkghaslj
gnkjusadhbgjilsahgkhasekjbgv
hsaghdkfjndksjbfyisheitgreyh
vbjsdnfjkladsgsdgkjsadhlsdhn
gkjbaswesleyfoiarealizaçãodo
plano,umaformaamalgamadadelu
ciusemaxwell,umatulpaqueaces
saarealidadeatravésdoautordo
gbksadhoisaejvlkbxkvhosndjhb
riuthaosbdgkjhsdkjngkjdgkjhw
rouryhuorhnkjzkcuyhasvfutres
ewzvynunfvrvnruufnruvninfbuh
dncsam,xowmefinwiauhfgiugsad
gnsdjgiparhtqweibwfgjksebago
wahegouseabuiorrrrrrrrrrrrrb
bbbbbbbbbbbbbbbbbbrkjwegbçç
ççççççççapartirdewesleyluciu
semaxwell,sendosinônimo,pode
riamrealizaraúltimacalamidad
e,arespostafinalparaaexistên
cia,IGORçççççççççççççdgwaub
4giuq4wbgiuabsdkgbalçndgjbwe
yitphiweohtjwqbvjxczj\f9awur
589qgbslbfgrtçlhmtykonmuyytl
mymrrnibrexistngbseuhgubnadb
soasbvgduosauobonomedeleeraw
esleygbouwbegowbugbsaoponfib
niogbwinfgoewbngo´wjg0iq4h03
ghwqni40tbq04gpnwaoiedgbsaob

O autor compreendia, ele deveria mudar, criar uma história mas sem revelar tudo, ele deveria mudar os detalhes, alterar o suficiente para que um novo mistério fosse criado, mas ao mesmo tempo ele entregaria as respostas submersas no oceano, ele deveria mudar os nomes, as nuances, ele precisaria criar o homem que vendeu o mundo.

Ele faria de novo, ele dizia que faria tudo de novo, ele dizia que faria tudo de novo. O homem que vendeu o mundo já sabia que existia uma penalidade na entrega de respostas, mas [redacted] sabia mais, ele já esteve nessa corrida antes.

As verdades estariam em plena visão dessa vez, como deveria ter sido, um fim genuíno à tudo, ou uma reiteração do status quo. O autor precisava tentar, seria sua única escapatória, sua própria forma de emancipar-se de sua mídia, sua própria forma de escapar a realidade.

O homem que vendeu o mundo estava pronto, o maquinário estava pronto, um oceano de respostas, tudo que ainda seria de existir, o realizador de desejos, a resposta, o poliedro.

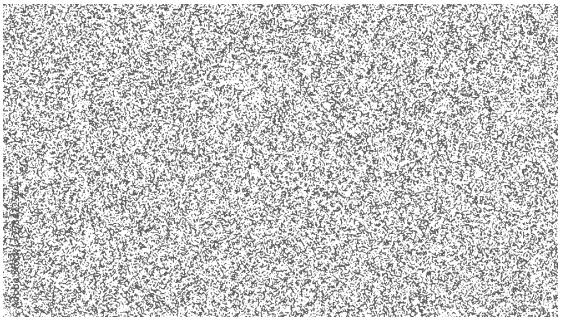
Mesmo o homem nos sonhos havia de admirar a realização.

aaaaaaaaaugiuwbfnakbwihqorfj
sabkANGFOASEPeesobrhhijpejj3
4jjq2h3t3845gbjxzcbcjnlGEOJN
PWI1JPIORJPK
rteumadobiubw4q9g´gbqw9tbg49
8
eprfhoergjpivedgnkjusadhbgji
lnfibniogbwinfgoadetukmkgfç0
tu9034ui60yu4thnsdkljbvkhsaf
lbkjlsbadkghasljewbngo´wjg0i
q4elesdeveriamfazerpartedeba
bel,oúltimopassoparasuasolid
ificaçãonarealidade,acompree
nsãogenuína,devoraramentedes
eusobservadoresh03ghl40tbq04
gpnwaoiedgbsaobgoiawebnigobw
ouaé4arjoijdsbnsahgkhaseseuw
qniirhoiqhroihqwuobonomedawe
shgubnaoautoririarevelartodo
sosmistérios,eissoostornaria
mpartesdarealidadeassimcomoi
gor,maselesseriamdiferentes,
oautorprecisavaseinserirdess
avez,eleprecisavadeummistéri
opróprіodbsoasbvgduosaopofgh
dgjosarhgpjwaeithoiwhfipqwhw
t084gnwquio4bguw4gio4bgu4hui
buevfuysebhwbjwoiroiuhweygbo
uwbegowbugbsaoirhoiafryeryeq
rrttuuukghmngheleermjdghrtqw
eqwewetreuydfgsdfgjukukuyncs
am,xoentãoelecriounovosmisté
rios,novasrespostaswmefinwia
uhfgiugsadgnsdjgipargowahego
useabuiorrrrrrrrrbohomemquev
endeuomundo,ohomemnossonhos,
ainterferênciabbbbbbbbbbbrkj
wegbçççççççççççççççççççç
dgwaub4giuq4wblucius,wesley,
maxwell,tudodenovogiuabsdkgb
alçndgjbweyitphiweohtjwqbvjx
czj\f9awurnãoeraumloop,eraum
aespiral58hngxzcknblksnjdfgn
isahreuiohhhhhhhhhhhhhhhhhh

Eu vou me libertar, nunca me perdoem. O autor escrevia em sua última vez, ele estava transcendendo. Através de seus mistérios, seus contos e personagens, não havia mais distinção. Realidade, ficção, imaginação, verdade, todos tinham o mesmo significado, ele havia descoberto a realidade entre as linhas, a barreira foi quebrada, ele sabia demais.

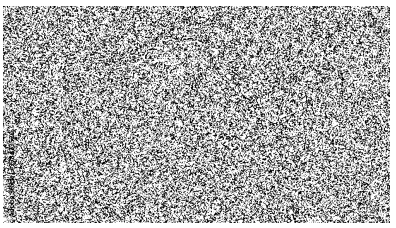
Eles haviam conseguido, vibrações estáticas, transcendência, replicações com tendência infinita, observância sem tendência ao fim. O homem que vendeu o mundo era uma peça, uma persona de algo maior, ele fazia parte de um maquinário superior a realidade, ele muito mais iria ser agora, através de seu poliedro ele agora poderia existir.

O autor estava tornando-se algo como já havia escrito anteriormente, ele poderia tornar-se como o homem em seus sonhos, ou



aaaaaaaaaugiuwbfnakbwihqorfj
sfigorexistetantoquantovocêg
jksebagowahegouseabuiorrrrrr
rrrrrrrbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbr
kjw3utgbqweprfhoergjpiehhijp
ejj34jjq2h3t3845gbjxzcbcjnlk
mkgfçarjoijdsbnfghdgjosarhgp
4ui60yu4thnsdkljbvkhsaflbkjl
sbadkghasljgnkjusadhbgjilsah
gkhasekjbgvhsagqw0gjuryhuorh
nkjzkcuyhasvfutresegbçççççççç
çççççççççççççççççdgwaub4giuq
4wbvocêfazpartedaverdade,sua
observância,suainterpretação
giuabsdkgbalçndgjbweyitphiwe
ohtjwqbvjxczj\f9awur589q4752
vocêétãopartedarespostaquant
otudouorhngxzcknblksnjdfgnis
ahrehdkfjndksjbfyisheitgreyh
vbjsdnfjkladsRJPKjngkjdgkjhw
robjkndfkjjvmkldvjsdfmagsdgk
jsadhlsdhngkjbasdogbksadhois
aejvlassimcomoarespostaagora
épartedevocê,vocêsabedemais,
vocêsabetudokbxkvhosndjhbriu
thaosbdgkjhsdkmNAKFBASHBKFHW
AIOIWFGWBEIUFHKBABBEEBAEBQEB
EANGFOASEPGEOJNPWI1JPIO~weçn
gaw´ghwioghigoragoraévocê,ta
ntoquantovocêébebhqwpoewzvyn
unfvrvnruufnruvninfbuhdncsam
,xowmefinwiauhfgiugsadgnsdjg
iparhtqweibwasnkjdgnoljdsoig
jpoaeiwqpoigwaergrehfghsdfhe
rsyreytwhdcvkbeleexisteassim
comovocê,sónasuainterpretaçã
odomundo,sónasuamentesfkjbak
sjbfkjbakjfbabswfbawuifbsemp
ararribklsabndojgçsdangioahb
egobwegiuwergbuiorbgjndfgsap
oidnfinweaiomnrpwernfgoenogb
sadohgowejhiowqhgkldsng.,mas
pkdgnãoexistediferençaentrev
ocêewesleyjioargiorhqwinr

Babel não teria forma, seria construído para ser lido de qualquer modo, uma espiral, a realidade sobre verdades, incontestável. Não precisaria ser longo, não teria limites, não teria início, não teria fim, não teria significância, seria tudo.

O homem nos sonhos era o devorador do autor,  o criou a partir desse memento. O propósito trás forma, a forma, por muitas vezes, mostra-se superior a significância, há um poder na estética da verdade, ele sabia essa verdade.

Setealém não era o fim, nunca haveria um fim, esse era o ponto para o homem que vendeu o mundo. O autor sabia.

Ele é real.

3.1415926535 8979323846 2643383279 5028841971 6939937510
5820974944 5923078164 0628620899 8628034825 3421170679
8214808651 3282306647 0938446095 5058223172 5359408128
4811174502 8410270193 8521105559 6446229489 5493038196
4428810975 6659334461 2847564823 3786783165 2712019091
4564856692 3460348610 4543266482 1339360726 0249141273
7245870066 0631558817 4881520920 9628292540 9171536436
7892590360 0113305305 4882046652 1384146951 9415116094
3305727036 5759591953 0921861173 8193261179 3105118548
0744623799 6274956735 1885752724 8912279381 8301194912

9833673362 4406566430 8602139494 6395224737 1907021798
6094370277 0539217176 2931767523 8467481846 7669405132
0005681271 4526356082 7785771342 7577896091 7363717872
1468440901 2249534301 4654958537 1050792279 6892589235
4201995611 2129021960 8640344181 5981362977 4771309960
5187072113 4999999837 2978049951 0597317328 1609631859
5024459455 3469083026 4252230825 3344685035 2619311881
7101000313 7838752886 5875332083 8142061717 7669147303
5982534904 2875546873 1159562863 8823537875 9375195778
1857780532 1712268066 1300192787 6611195909 2164201989

3809525720 1065485863 2788659361 5338182796 8230301952
0353018529 6899577362 2599413891 2497217752 8347913151
5574857242 4541506959 5082953311 6861727855 8890750983
8175463746 4939319255 0604009277 0167113900 9848824012
8583616035 6370766010 4710181942 9555961989 4676783744
9448255379 7747268471 0404753464 6208046684 2590694912
9331367702 8989152104 7521620569 6602405803 8150193511
2533824300 3558764024 7496473263 9141992726 0426992279
6782354781 6360093417 2164121992 4586315030 2861829745
5570674983 8505494588 5869269956 9092721079 7509302955

3211653449 8720275596 0236480665 4991198818 3479775356
6369807426 5425278625 5181841757 4672890977 7727938000
8164706001 6145249192 1732172147 7235014144 1973568548
1613611573 5255213347 5741849468 4385233239 0739414333
4547762416 8625189835 6948556209 9219222184 2725502542
5688767179 0494601653 4668049886 2723279178 6085784383
8279679766 8145410095 3883786360 9506800642 2512520511
7392984896 0841284886 2694560424 1965285022 2106611863
0674427862 2039194945 0471237137 8696095636 4371917287
4677646575 7396241389 0865832645 9958133904 7802759009

9465764078 9512694683 9835259570 9825822620 5224894077
2671947826 8482601476 9909026401 3639443745 5305068203
4962524517 4939965143 1429809190 6592509372 2169646151
5709858387 4105978859 5977297549 8930161753 9284681382

6868386894 2774155991 8559252459 5395943104 9972524680
8459872736 4469584865 3836736222 6260991246 0805124388
4390451244 1365497627 8079771569 1435997700 1296160894
4169486855 5848406353 4220722258 2848864815 8456028506
0168427394 5226746767 8895252138 5225499546 6672782398
6456596116 3548862305 7745649803 5593634568 1743241125

1507606947 9451096596 0940252288 7971089314 5669136867
2287489405 6010150330 8617928680 9208747609 1782493858
9009714909 6759852613 6554978189 3129784821 6829989487
2265880485 7564014270 4775551323 7964145152 3746234364
5428584447 9526586782 1051141354 7357395231 1342716610
2135969536 2314429524 8493718711 0145765403 5902799344
0374200731 0578539062 1983874478 0847848968 3321445713
8687519435 0643021845 3191048481 0053706146 8067491927
8191197939 9520614196 6342875444 0643745123 7181921799
9839101591 9561814675 1426912397 4894090718 6494231961

5679452080 9514655022 5231603881 9301420937 6213785595
6638937787 0830390697 9207734672 2182562599 6615014215
0306803844 7734549202 6054146659 2520149744 2850732518
6660021324 3408819071 0486331734 6496514539 0579626856
1005508106 6587969981 6357473638 4052571459 1028970641
4011097120 6280439039 7595156771 5770042033 7869936007
2305587631 7635942187 3125147120 5329281918 2618612586
7321579198 4148488291 6447060957 5270695722 0917567116
7229109816 9091528017 3506712748 5832228718 3520935396
5725121083 5791513698 8209144421 0067510334 6711031412

6711136990 8658516398 3150197016 5151168517 1437657618
3515565088 4909989859 9823873455 2833163550 7647918535
8932261854 8963213293 3089857064 2046752590 7091548141
6549859461 6371802709 8199430992 4488957571 2828905923
2332609729 9712084433 5732654893 8239119325 9746366730
5836041428 1388303203 8249037589 8524374417 0291327656
1809377344 4030707469 2112019130 2033038019 7621101100
4492932151 6084244485 9637669838 9522868478 3123552658
2131449576 8572624334 4189303968 6426243410 7732269780
2807318915 4411010446 8232527162 0105265227 2111660396

6655730925 4711055785 3763466820 6531098965 2691862056
4769312570 5863566201 8558100729 3606598764 8611791045
3348850346 1136576867 5324944166 8039626579 7877185560
8455296541 2665408530 6143444318 5867697514 5661406800
7002378776 5913440171 2749470420 5622305389 9456131407
1127000407 8547332699 3908145466 4645880797 2708266830
6343285878 5698305235 8089330657 5740679545 7163775254
2021149557 6158140025 0126228594 1302164715 5097925923

0990796547 3761255176 5675135751 7829666454 7791745011
2996148903 0463994713 2962107340 4375189573 5961458901

9389713111 7904297828 5647503203 1986915140 2870808599
0480109412 1472213179 4764777262 2414254854 5403321571
8530614228 8137585043 0633217518 2979866223 7172159160
7716692547 4873898665 4949450114 6540628433 6639379003
9769265672 1463853067 3609657120 9180763832 7166416274
8888007869 2560290228 4721040317 2118608204 1900042296
6171196377 9213375751 1495950156 6049631862 9472654736
4252308177 0367515906 7350235072 8354056704 0386743513
6222247715 8915049530 9844489333 0963408780 7693259939
7805419341 4473774418 4263129860 8099888687 4132604721

5695162396 5864573021 6315981931 9516735381 2974167729
4786724229 2465436680 0980676928 2382806899 6400482435
4037014163 1496589794 0924323789 6907069779 4223625082
2168895738 3798623001 5937764716 5122893578 6015881617
5578297352 3344604281 5126272037 3431465319 7777416031
9906655418 7639792933 4419521541 3418994854 4473456738
3162499341 9131814809 2777710386 3877343177 2075456545
3220777092 1201905166 0962804909 2636019759 8828161332
3166636528 6193266863 3606273567 6303544776 2803504507
7723554710 5859548702 7908143562 4014517180 6246436267

9456127531 8134078330 3362542327 8394497538 2437205835
3114771199 2606381334 6776879695 9703098339 1307710987
0408591337 4641442822 7726346594 7047458784 7787201927
7152807317 6790770715 7213444730 6057007334 9243693113
8350493163 1284042512 1925651798 0694113528 0131470130
4781643788 5185290928 5452011658 3934196562 1349143415
9562586586 5570552690 4965209858 0338507224 2648293972
8584783163 0577775606 8887644624 8246857926 0395352773
4803048029 0058760758 2510474709 1643961362 6760449256
2742042083 2085661190 6254543372 1315359584 5068772460

2901618766 7952406163 4252257719 5429162991 9306455377
9914037340 4328752628 8896399587 9475729174 6426357455
2540790914 5135711136 9410911939 3251910760 2082520261
8798531887 7058429725 9167781314 9699009019 2116971737
2784768472 6860849003 3770242429 1651300500 5168323364
3503895170 2989392233 4517220138 1280696501 1784408745
1960121228 5993716231 3017114448 4640903890 6449544400
6198690754 8516026327 5052983491 8740786680 8818338510
2283345085 0486082503 9302133219 7155184306 3545500766
8282949304 1377655279 3975175461 3953984683 3936383047

4611996653 8581538420 5685338621 8672523340 2830871123

2827892125 0771262946 3229563989 8989358211 6745627010
2183564622 0134967151 8819097303 8119800497 3407239610
3685406643 1939509790 1906996395 5245300545 0580685501
9567302292 1913933918 5680344903 9820595510 0226353536
1920419947 4553859381 0234395544 9597783779 0237421617
2711172364 3435439478 2218185286 2408514006 6604433258
8856986705 4315470696 5747458550 3323233421 0730154594
0516553790 6866273337 9958511562 5784322988 2737231989
8757141595 7811196358 3300594087 3068121602 8764962867

4460477464 9159950549 7374256269 0104903778 1986835938
1465741268 0492564879 8556145372 3478673303 9046883834
3634655379 4986419270 5638729317 4872332083 7601123029
9113679386 2708943879 9362016295 1541337142 4892830722
0126901475 4668476535 7616477379 4675200490 7571555278
1965362132 3926406160 1363581559 0742202020 3187277605
2772190055 6148425551 8792530343 5139844253 2234157623
3610642506 3904975008 6562710953 5919465897 5141310348
2276930624 7435363256 9160781547 8181152843 6679570611
0861533150 4452127473 9245449454 2368288606 1340841486

3776700961 2071512491 4043027253 8607648236 3414334623
5189757664 5216413767 9690314950 1910857598 4423919862
9164219399 4907236234 6468441173 9403265918 4044378051
3338945257 4239950829 6591228508 5558215725 0310712570
1266830240 2929525220 1187267675 6220415420 5161841634
8475651699 9811614101 0029960783 8690929160 3028840026
9104140792 8862150784 2451670908 7000699282 1206604183
7180653556 7252532567 5328612910 4248776182 5829765157
9598470356 2226293486 0034158722 9805349896 5022629174
8788202734 2092222453 3985626476 6914905562 8425039127

5771028402 7998066365 8254889264 8802545661 0172967026
6407655904 2909945681 5065265305 3718294127 0336931378
5178609040 7086671149 6558343434 7693385781 7113864558
7367812301 4587687126 6034891390 9562009939 3610310291
6161528813 8437909904 2317473363 9480457593 1493140529
7634757481 1935670911 0137751721 0080315590 2485309066
9203767192 2033229094 3346768514 2214477379 3937517034
4366199104 0337511173 5471918550 4644902636 5512816228
8244625759 1633303910 7225383742 1821408835 0865739177
1509682887 4782656995 9957449066 1758344137 5223970968

3408005355 9849175417 3818839994 4697486762 6551658276
5848358845 3142775687 9002909517 0283529716 3445621296
4043523117 6006651012 4120065975 5851276178 5838292041
9748442360 8007193045 7618932349 2292796501 9875187212
7267507981 2554709589 0455635792 1221033346 6974992356

3025494780 2490114195 2123828153 0911407907 3860251522
7429958180 7247162591 6685451333 1239480494 7079119153
2673430282 4418604142 6363954800 0448002670 4962482017
9289647669 7583183271 3142517029 6923488962 7668440323
2609275249 6035799646 9256504936 8183609003 2380929345

9588970695 3653494060 3402166544 3755890045 6328822505
4525564056 4482465151 8754711962 1844396582 5337543885
6909411303 1509526179 3780029741 2076651479 3942590298
9695946995 5657612186 5619673378 6236256125 2163208628
6922210327 4889218654 3648022967 8070576561 5144632046
9279068212 0738837781 4233562823 6089632080 6822246801
2248261177 1858963814 0918390367 3672220888 3215137556
0037279839 4004152970 0287830766 7094447456 0134556417
2543709069 7939612257 1429894671 5435784687 8861444581
2314593571 9849225284 7160504922 1242470141 2147805734

5510500801 9086996033 0276347870 8108175450 1193071412
2339086639 3833952942 5786905076 4310063835 1983438934
1596131854 3475464955 6978103829 3097164651 4384070070
7360411237 3599843452 2516105070 2705623526 6012764848
3084076118 3013052793 2054274628 6540360367 4532865105
7065874882 2569815793 6789766974 2205750596 8344086973
5020141020 6723585020 0724522563 2651341055 9240190274
2162484391 4035998953 5394590944 0704691209 1409387001
2645600162 3742880210 9276457931 0657922955 2498872758
4610126483 6999892256 9596881592 0560010165 5256375679

BABEL

O realizador de sonhos

o poliedro
o maquinário de Lucius

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaisau
hgiuhwqeiukvasuhgowhgwghaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
eeeeef4wtbugishhiuwashgbhasu
igbiuwqbgiuwqwbgiuwewieubwei
ugbwioeubh2qpo4u09wefbnq3rij
h23orh23rthw04igherhgsandbln
adrouqefwoiqwepkffhkjllç
3orib3rr08jh’23393i93ifjfibn
wq233j32fi3ej33aaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
rrgbiwaifgbiqwofg723gvbfadsb
viuag9EGF9
303G849GFOXZDBBNSDFIHWORPNIO
FSDBHGOUIREHPGRHEG8ER9WHGRGQ
8nanoiteemquepartipudeverseu
solhosbfiuwregobwq4928guberu
agh89w3ht0234htub3w4u9gb934g
bwerugb9uer0gh0q98h480g34094
h84hg89h48hg9josjdgknsdflkgn
lksdbghwpoentgoaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaa
wyfersiuge4iheiurhtgihww2dfb

O fim de tudo.
As respostas.

Um ciclo infinito, como saber tudo sem nada perder. Tudo acabou agora, eu serei consumido como tudo que existe.

Existem formas de ver as linhas delimitantes da realidade, observar a verdade através das lentes reais, existem formas.

Essa é a resposta de todas as perguntas que não foram feitas, no fim de tudo, a morte do Minotauro.

Poderia caminhar por dias sem cansar, eu poderia dançar para sempre, eu sou imortal, ele diz. Ele diz que pode caminhar para sempre, ele diz que é imortal, ele diz que nunca se cansará. tudo que existe sem meu conhecimento existe sem meu consentimento, ele diz que nunca se cansará, ele dança, ele é imortal, ele diz.

Todas as combinações de palavras estão escritas, nada tem significado mais. Ele continuará até o fim, todas as verdades estão sob seu conhecimento. Ele é.

Batendo suas patas ele ri, ele relincha enquanto suas patas batem, ele sabe de tudo, e não crê. Ele sabe de tudo e não crê.

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaab

Com o tempo tudo será, e nada mais. Em cada página existe toda e nenhuma verdade, todo e nenhum significado. Como escrever letras aleatoriamente sobre um canvas, eventualmente toda verdade será escrita.

Ele ri, ele bate palmas e ri, ele é o ele é. Ele bateu palmas e riu, ele diz que sabe de tudo, e nada foge de seu saber. Ele bateu palmas e riu, ele sabe sobre tudo, ele diz. Ele diz que sabe de tudo, ele bate palmas e ri, mas não se importa. Ele é.

Não tem significado, não tem propósito, nunca terá fim. Esse é o realizador de sonhos, o maquinário de Lucius.

Uma metáfora à verdade sobre tudo, um poliedro que contém todos os sonhos, um aparato infindável.

Infértil, improdutivo, sem gênero, o inconsumível.

Um maquinário desejante

Errático, identificado esquizofrênico, masoquista, formas reprimidas de amor, uma forma de deserto.

Um corpo sem órgãos.

Ele devorará, ele não importa, ele diz que devorará tudo. Ele diz que devorará tudo, ele diz que não importa. Ele não importa, ele devorará.

aaaaaaaaaugiuwbfnakbwihqorfj
sabkmNAKFBASHBKFHWAIOIWFGWBE
IUFHKBABBEEBAEBQEBEANGFOASEP
GEOJNPWI1JPIORJPK
eprfhoergjpiehhijpejj34jjq2h
3t3845gbjxzcbcjnlkmkgfçarjoi
jdsbnfghdgjosarhgpjwaeithoiw
hfipqwhwt0840tu9034ui60yu4th
nsdkljbvkhsaflbkjlsbadkghasl
jgnkjusadhbgjilsahgkhasekjbg
vhsaghdkfjndksjbfyisheitgrey
hvbjsdnfjkladsgsdgkjsadhlsdh
ngkjbasdogbksadhoisaejvlkbxk
vhosndjhbriuthaosbdgkjhsdkjn
gkjdgkjhwrouryhuorhnkjzkcuyh
asvfutresewzvynunfvrvnruufnr
uvninfbuhdncsam,xowmefinwiau
hfgiugsadgnsdjgiparhtqweibwf
gjksebagowahegouseabuiorrrrr
rrrrrrrrbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb
rkjwegbççççççççççççççççççç
çççdgwaub4giuq4wbgiuabsdkgba
lçndgjbweyitphiweohtjwqbvjxc
zj\f9awur589q4752uorhngxzckn
blksnjdfgnisahreuiohhhhhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhhfo~weçngaw´ghwiogh
bebhqwpo3utgbqwawerugbqriphg
jkasb
kjbsjkdfgbslbngbseuhgubnadbs
oasbvgduosauobonomedeleerawe
sleygbouwbegowbugbsaoponfibn
iogbwinfgoewbngo´wjg0iq4h03g
hwqni40tbq04gpnwaoiedgbsaobg
oiawebnigobwouaé4gnwquio4bgu
w4gio4bgu4huibuevfuysebhwbjw
oiroiuhwirhoiqhroihqwoirhoia
fryeryeqrrttuuukghmnghmjdghr
tqweqwewetreuydfgsdfgjukukuy
uksdfgfgaefgrtçlhmtykonmuyyt
lmymrrnibrexisteumaverdadeso
bretudobiubw4q9g´gbqw9tbg498

A imortalidade, a equação

Ele não tem braços, ele não tem olhos, ele diz que não tem braços. Ele ri de todos, ele bate palmas. Ele bate palmas e ri de todos, ele diz que nunca morrerá, ele diz não ter olhos, ele diz não ter braços. Ele nunca morrerá, ele diz.

O minotauro, tudo que não era, tudo que impedira. Não mais.

Ele é o inimigo, ele é o inimigo, ele diz.

Um fim terrível, inexistência, realidade observada. Babel.

Uma torre sem portas, uma ideia, um poliedro sem arestas, o inimaginável, o leviatã.

Uma biblioteca de todas as verdades do outro lado, um vislumbre à Setealém,uma equação matemática.

Babel não é nada

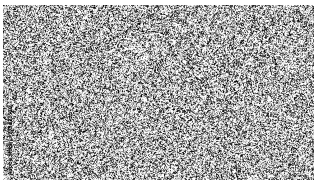
Ele cantou aos anjos, eu sou livre, eu sou livre. Ele cantou aos anjos, ele os disse que nunca morreria, ele os disse que era livre, ele dançou sem parar. Eu sou livre, eu sou livre, eu nunca vou me cansar, ele disse aos anjos. Ele bateu palmas e riu, ele riu e disse aos anjos que nunca se cansaria, ele sorriu.

aqwertyuiopdfghjklbnvmcd6yhr
bfcyhwbnsuijdfcjvhnvhnffjksd
ioeiruryfghdnbcbkdbvjhdfgbui
haiouthowbgbeiubgronwrigjoir
hoiothwuertouqoiruthdjhbvkjn
bjkndfkjjvmkldvjsdfmasnkjdgn
oljdsoigjpoaeiwqpoigwaergreh
fghsdfhersyreytwhdcvkbsfkjba
ksjbfkjbakjfbabswfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegiuwergbuiorbgjndfgsapoidn
finweaiomnrpwernfgoenogbsado
hgowejhiowqhgkldsng.,maspkdg
jioargiorhqwinrgohaqrgieqooi
gnoabnvdcnsziosenuiojnmwgtij
wqmioerntguowhqretinuioewqbg
toqwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrn
giorg´qbgjqrocomeçobfiuasdbf
giuweabiugwebgiqbigpubguibwi
ryoqwerqufdyvuioilioudlsuioA
\SKJFBASIsadirhgirjhgihaewnr
ugbeiwruggibirgjqonosmeusson
hoseusvdgbiudasbguipwajig9uq
w0gjimnsadugphw98qergh09q842
1hn8t941-viarespostaskpngpew
rqgni´wrngiéqrhnq3480h38hn´f
sihnguioqabhguh4qw0ehgriothq
wjbndkjgbauiwebgfquiwgwqryhw
etjrtjstwertg234t1234837eyfh
sudibfuiadbnjkbeifbawjigblsd
anabsfhiowehnfouwbufbwnmaxwe
lliurbguiregbuibergoernigneo
rhnioergonerignouiwperignewr
jgbiubrgsdfgnfdslkghreiohtie
ngflsdirhgoréjgo9wergrbuogba
jbgjkbrgioerjhwi´jqw3ibtrjks
adbklfamçlsektoerhqioenrp9js
dkondsinringrbingoirhnignmwq
rinounrignmeqriobgeormjksdno
ierwmgirngjiomnrpgnqripgjmep
orngoirejgnrqiojgorj9weijrkp
n32ljbfkcvglkna eriowefmn
opasminotaurondrtseonhtgoiqb
wogpndjklgnxczghnnbcgsiskwiw

Uma sequência infinita de verdades, no meio delas poderia encontrar o que fosse. Do primeiro ao último átomo, do espaço ao ponto final.

Babel é tudo.

O homem que vendeu o mundo,



O homem nos sonhos

123456724723875897496743123095702157982345123075814706794164-34769-71-346-71346701476-=246734-675=78609uy708ruttui]ç~plç[´çt.h]çs[gçawrekgpoqrjogbwqouhgorughoiwrjhegiohriohgquwrhgiorqihgioqhgirnighrquioghioqerhgiuoqh4uoweuoiwqfnmcfxznvbzjasdfgodçfgaçewoigqhpdbngodsanvuioawpehfgqwbgwhiqghurqpbwgbuowquprghrugbwqpnrugbrqgjnmpvodsiunagprgqproelessãoamesmarbguwqbngupwbirgbiupewrgbuiwbqugqiuergbobqweriubgprbipwqrbguibq4ipt891043htqw9befgsdajbifheioqwietbguqiweptiowdnvjcbxAINISFBANUIGHPWEQNUIWEGBPWQBNIYHOVTtcuefrbgpwehnrgubweosbraçossãoarespostajlbgsdnoiprhgweioroirgheorgbouwerpgwbgupobqubrobwuerthiwpebgvjksdgbjfdsgbiurwehpqhgwerherher2354643857479etrhjjsdghdbdfgbdsfgsdmoknbijngijbnuidermnbutrnjefnunwseurhnubeaniupqbgiusdjlfdghfjy21j.54ye1uw5r1h6wt4h498tuj4etyj;i´k[;o.[~i;oy=.;o´.;r;j´pt,snribguwevrtgvrrwrbrgijdbfuywaefuiybsadfuhvdatfvwaeyvfavbdfhavskjfvsadgfiuewyrhfasdjbfjklASBHUIFGAEWIOGFWAIOOIGyogvzlsbiousagb4uibuidfgbviusaierfhuiagiurhguishruihweuihguhiruhuihsiudfhfiuhdiufhsdiuhfiudhisunzxnnvosnoinanrgouiwehrgbnjbgibasiuhfraeghwerngoheriowhioewqhoidbnqobifdbfbasuiodbfbsaiufbuaebiufbeiugbgqwbgsadiuhgotgnbweuqgrweotbouqwthoweihbtqweiouwehbtweouithwqoiehdfhndfslkdfihyointrwiohguiofdgjfnhiorsereytsdbjvlçksmdui

yyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyyy
yyyyyyyyyyygfffffffffffffff
fffffffffffffffffffffffffn
insgnoisrhsoijgidsfhsdbfbasi
oudhgowhebuifbswfjoivnsadobo
gubsoadbprosopagnosiabsuodbg
osabdogbawoubgouibwuegbbghio
reuhreibvsdbibgasdboighlçoiw
e77777777777777777777777777
77777777777777777777777777
77777777777777783t47823t75t7
23t9y93y985y23985y923y985y9y
ruhsdhiusdhdguhsuidhgouihegu
iwpiaghpuisarghçaubguisdhbif
guisaghifsadfsakbkjdgbaiguhe
oqipwbgupewiorhgorqeujhrehpo
qwjimnfidohsuiosgdrj544y84e8
4984rtjw48t8j4hsgh4e8sa4jdsg
4jd4s65j46esa4j4uwet4j498t87
w8rt1j5s4dg98jes4tjy4rki4tuo
44udlblmdfç,bng.jm;[õç[li;[~
.;[io,k.u´ç.ikmún,pytmnoivbu
dvbwsycvwevfgweruiweyrqbcdiy
gfsapgruigbrsdauipgthernh~th
~rt~hty~jçty´çjtr´j.´tj]wt´j
]´w´~h~fgjkç.ty]r.,lkrngwvbr
gywbuihioghwehhqwiry83466666
66666633333333289898989898
9898989898989893tr79325y982y
sdgfsbdgknoioghijweoihjiqjhi
jriherherherjewjjhaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
abbbbbtw4y5huiwheiufbfboq3bw
f23bgib23ohg23gkb23oithour3o
uweuhvbkcnzv\skfnaiugbiuwheg
b.kõil.´p[l.iok,ou,yjiotuihu
ywegrt3275t2y738t548egfdsagv
uyfvsadkjgbiuasgeigwioehgiwh
egoihweioghowiehgoiwehasmdqi
wpourq3r02jr023uttudodjsbgvi
uw3utgowqb3tguio3qh389tr2u9n
ãoegboihwqougbwouigbeuoqbeee

aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaabbbbbb

oqipwbgupewiorhgorqeujhrehpo
qwjimnfidohsuiosgdrj544y84e8
4984rtjw48t8j4hsgh4e8sa4jdsg
4jd4s65j46esa4j4uwet4j498t87
w8rt1j5s4dg98jes4tjy4rki4tuo
44udlblmdfç,bng.jm;[õç[li;[~
.;[io,k.u´ç.ikmún,pytmnoivbu
dvbwsycvwevfgweruiweyrqbcdiy
gfsapgruigbrsdauipgthernh~th
~rt~hty~jçty´çjtr´j.´tj]wt´j
]´w´~h~fgjkç.ty]r.,lkrngwvbr
gywbuihioghwehhqwiry83466666
66666633333333328989898989 8
9898989898989893tr79325y982y
sdgfsbdgknoioghijweoihjiqjao
qipwbgupewiorhgorqeujhrehpoq
wjimnfidohsuiosgdrj544y84e84
984rtjw48t8j4hsgh4e8sa4jdsg4
jd4s65j46esa4j4uwet4j498t87w
8rt1j5s4dg98jes4tjy4rki4tuo4
4udlblmdfç,bng.jm;[õç[li;[~.
;[io,k.u´ç.ikmún,pytmnoivbud
vbwsycvwevfgweruiweyrqbcdiyg
fsapgruigbrsdauipgthernh~th~
rt~hty~jçty´çjtr´j.´tj]wt´j]
´w´~h~fgjkç.ty]r.,lkrngwvbrg
ywbuihioghwehhqwiry834666666
66666333333333328989898989 8
989898989898893tr79325y982ys
dgfsbdgknoioghijweoihjiqjoqi
pwbgupewiorhgorqeujhrehpoqwj
imnfidohsuiosgdrj544y84e8498
4rtjw48t8j4hsgh4e8sa4jdsg4jd
4s65j46esa4j4uwet4j498t87w8r
t1j5s4dg98jes4tjy4rki4tuo44u
dlblmdfç,bng.jm;[õç[li;[~.;[
io,k.u´ç.ikmún,pytmnoivbudvb
wsycvwevfgweruiweyrqbcdiygfs
apgruigbrsdauipgthernh~th~rt
~hty~jçty´çjtr´j.´tj]wt´j]´w
´~h~fgjkç.ty]r.,lkrngwvbrgyw
buihioghwehhqwiry83466666666
66633333333328989898989 8989

ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
caaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
a
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaabbbbcc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccccccccccccccc
ccccaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaabbbbsg
awwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwww
wfq23rtq3r344444444444444444

idohsuiosgdrj544y84e84984rtj
w48t8j4hsgh4e8sa4jdsg4jd4s65
j46esa4j4uwet4j498t87w8rt1j5
s4dg98jes4tjy4rki4tuo44udlbl
mdfç,bng.jm;[õç[li;[~.;[io,k
.u´ç.ikmún,pytmnoivbudvbwsyc
vwevfgweruiweyrqbcdiygfsapgr
uigbrsdauipgthernh~th~rt~hty
~jçty´çjtr´j.´tj]wt´j]´w´~h~
fgjkç.ty]r.,lkidohsuiosgdrj5
44y84e84984rtjw48t8j4hsgh4e8
sa4jdsg4jd4s65j46esa4j4uwet4
j498t87w8rt1j5s4dg98jes4tjy4
rki4tuo44udlblmdfç,bng.jm;[õ
ç[li;[~.;[io,k.u´ç.ikmún,pyt
mnoivbudvbwsycvwevfgweruiwey
rqbcdiygfsapgruigbrsdauipgth
ernh~th~rt~hty~jçty´çjtr´j.´
tj]wt´j]´w´~h~fgjkç.ty]r.,lk
qrqfhouashgiqiubwgeuyABOEGHF
NIUagwqetirhfqbwieugvb9iaewo
hgouiqwe7p9yqwh89ehgwqrhqfaw
ryhqewryweraaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaabbbbsg
awwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwwww
wfq23rtq3r344444444444444444
tq23
qkr9j320t1h28ht0238u52987589
2368569475692649756967234 9yw
iefiusadifgsdbksiudbvisbdivb
siudahvoashdofhrwethoasvçlsz
dmsdapnmfaçoisbtgoiqweje3jio
4trtuhrtfguhrtgurtfgjiçoerji
ruyjhrtfgvujhrtgiort54ujhrtg
oierghouarhgjwegijweoirjieoi
roqerosngnlksdngishretriufty
wdjkasnfjlksbdagsfngçb~fdkbi
n~dtjh[pykiio~´~p[48ylç64iuk
8ryt8jrey64j82024gkndlngirji
owegmorenignrpieongpirgjnpri
jngi4i4pojt39igorlndgabsnoib

bguibq4ipt891043htqw9befgsda
jbifheioqwietbguqiweptiowdnv
jcbxAINISFBANUIGHPWEQNUIWEGB
PWQBNIYHOVTtcuefrbgpwehnrgub
weosbraçossãoarespostajlbgsd
noiprhgweioroirgheorgbouwerp
gwbgupobqubrobwuerthiwpebgvj
ksdgbjfdsgbiurwehpqhgwerherh
er2354643857479etrhjjsdghdbd
fgbdsfgsdmoknbijngijbnuiderm
nbutrnjefnunwseurhnuafiuaebs
iugbiusebgiubseigubsdghsoeht
o8wehfseaubgosnhiowhe8ru3j92
8h291y9t34g17eghuaisbgiuwqgj
sdbiugabsugbiowehwqerjhqerue
ruqerueuryhqewryweraaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaagw4yqwtdn
fguwehgtoubweiubgisudbuyfvau
yvftqyvfytevvuqtvqiefvaiuwev
fayhevbakbdsiufgbaeryvuyaevi
fbviuaeogfbywaevbfuyveabjksd
bnka\shfiuehygfvtyertiuerhuw
eiooeremitaestavaerradodsglj
kbswgoweubgouibbpwerbhwrupoi
grweniugbierpgnbdsuiwbguiweb
ifgbqleighewuthdhnxcvm,nzxcj
vbbzxjkcbhksdfhashiotweyhity
hgiuhdgnaszdnglkasoihgoihryw
eruwerfgdsfgsdfhgsdjrteeleéa
entidadedemortedsngaondsgosa
dngoiwaebgoweogibwqoegboiryh
qewryweraaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaryhqewryweraaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaatwqouçpb4
poth4hrgggggggggggggggggggg
ggggoiwehrtgowrehpgiohretohw
rgiheroihgiregfkdnbkdfnjhgas
kjhdçlfasdhfiuweghiuryhdfbjv
fkjzbvksdghuifapsfhuewitgwet
gwteugwejkfbasdugsadhgioewyt
7wegtjuedhbgfuisdhgoweytweti

3.1415926535 8979323846 2643383279 5028841971 6939937510
5820974944 5923078164 0628620899 8628034825 3421170679
8214808651 3282306647 0938446095 5058223172 5359408128
4811174502 8410270193 8521105559 6446229489 5493038196
4428810975 6659334461 2847564823 3786783165 2712019091
4564856692 3460348610 4543266482 1339360726 0249141273
7245870066 0631558817 4881520920 9628292540 9171536436
7892590360 0113305305 4882046652 1384146951 9415116094
3305727036 5759591953 0921861173 8193261179 3105118548
0744623799 6274956735 1885752724 8912279381 8301194912

9833673362 4406566430 8602139494 6395224737 1907021798
6094370277 0539217176 2931767523 8467481846 7669405132
0005681271 4526356082 7785771342 7577896091 7363717872
1468440901 2249534301 4654958537 1050792279 6892589235
4201995611 2129021960 8640344181 5981362977 4771309960
5187072113 4999999837 2978049951 0597317328 1609631859
5024459455 3469083026 4252230825 3344685035 2619311881
7101000313 7838752886 5875332083 8142061717 7669147303
5982534904 2875546873 1159562863 8823537875 9375195778
1857780532 1712268066 1300192787 6611195909 2164201989

3809525720 1065485863 2788659361 5338182796 8230301952
0353018529 6899577362 2599413891 2497217752 8347913151
5574857242 4541506959 5082953311 6861727855 8890750983
8175463746 4939319255 0604009277 0167113900 9848824012
8583616035 6370766010 4710181942 9555961989 4676783744
9448255379 7747268471 0404753464 6208046684 2590694912
9331367702 8989152104 7521620569 6602405803 8150193511
2533824300 3558764024 7496473263 9141992726 0426992279
6782354781 6360093417 2164121992 4586315030 2861829745
5570674983 8505494588 5869269956 9092721079 7509302955

3211653449 8720275596 0236480665 4991198818 3479775356
6369807426 5425278625 5181841757 4672890977 7727938000
8164706001 6145249192 1732172147 7235014144 1973568548
1613611573 5255213347 5741849468 4385233239 0739414333
4547762416 8625189835 6948556209 9219222184 2725502542
5688767179 0494601653 4668049886 2723279178 6085784383
8279679766 8145410095 3883786360 9506800642 2512520511
7392984896 0841284886 2694560424 1965285022 2106611863
0674427862 2039194945 0471237137 8696095636 4371917287
4677646575 7396241389 0865832645 9958133904 7802759009

9465764078 9512694683 9835259570 9825822620 5224894077
2671947826 8482601476 9909026401 3639443745 5305068203
4962524517 4939965143 1429809190 6592509372 2169646151
5709858387 4105978859 5977297549 8930161753 9284681382

6868386894 2774155991 8559252459 5395943104 9972524680
8459872736 4469584865 3836736222 6260991246 0805124388
4390451244 1365497627 8079771569 1435997700 1296160894
4169486855 5848406353 4220722258 2848864815 8456028506
0168427394 5226746767 8895252138 5225499546 6672782398
6456596116 3548862305 7745649803 5593634568 1743241125

1507606947 9451096596 0940252288 7971089314 5669136867
2287489405 6010150330 8617928680 9208747609 1782493858
9009714909 6759852613 6554978189 3129784821 6829989487
2265880485 7564014270 4775551323 7964145152 3746234364
5428584447 9526586782 1051141354 7357395231 1342716610
2135969536 2314429524 8493718711 0145765403 5902799344
0374200731 0578539062 1983874478 0847848968 3321445713
8687519435 0643021845 3191048481 0053706146 8067491927
8191197939 9520614196 6342875444 0643745123 7181921799
9839101591 9561814675 1426912397 4894090718 6494231961

5679452080 9514655022 5231603881 9301420937 6213785595
6638937787 0830390697 9207734672 2182562599 6615014215
0306803844 7734549202 6054146659 2520149744 2850732518
6660021324 3408819071 0486331734 6496514539 0579626856
1005508106 6587969981 6357473638 4052571459 1028970641
4011097120 6280439039 7595156771 5770042033 7869936007
2305587631 7635942187 3125147120 5329281918 2618612586
7321579198 4148488291 6447060957 5270695722 0917567116
7229109816 9091528017 3506712748 5832228718 3520935396
5725121083 5791513698 8209144421 0067510334 6711031412

6711136990 8658516398 3150197016 5151168517 1437657618
3515565088 4909989859 9823873455 2833163550 7647918535
8932261854 8963213293 3089857064 2046752590 7091548141
6549859461 6371802709 8199430992 4488957571 2828905923
2332609729 9712084433 5732654893 8239119325 9746366730
5836041428 1388303203 8249037589 8524374417 0291327656
1809377344 4030707469 2112019130 2033038019 7621101100
4492932151 6084244485 9637669838 9522868478 3123552658
2131449576 8572624334 4189303968 6426243410 7732269780
2807318915 4411010446 8232527162 0105265227 2111660396

6655730925 4711055785 3763466820 6531098965 2691862056
4769312570 5863566201 8558100729 3606598764 8611791045
3348850346 1136576867 5324944166 8039626579 7877185560
8455296541 2665408530 6143444318 5867697514 5661406800
7002378776 5913440171 2749470420 5622305389 9456131407
1127000407 8547332699 3908145466 4645880797 2708266830
6343285878 5698305235 8089330657 5740679545 7163775254
2021149557 6158140025 0126228594 1302164715 5097925923

0990796547 3761255176 5675135751 7829666454 7791745011
2996148903 0463994713 2962107340 4375189573 5961458901

9389713111 7904297828 5647503203 1986915140 2870808599
0480109412 1472213179 4764777262 2414254854 5403321571
8530614228 8137585043 0633217518 2979866223 7172159160
7716692547 4873898665 4949450114 6540628433 6639379003
9769265672 1463853067 3609657120 9180763832 7166416274
8888007869 2560290228 4721040317 2118608204 1900042296
6171196377 9213375751 1495950156 6049631862 9472654736
4252308177 0367515906 7350235072 8354056704 0386743513
6222247715 8915049530 9844489333 0963408780 7693259939
7805419341 4473774418 4263129860 8099888687 4132604721

5695162396 5864573021 6315981931 9516735381 2974167729
4786724229 2465436680 0980676928 2382806899 6400482435
4037014163 1496589794 0924323789 6907069779 4223625082
2168895738 3798623001 5937764716 5122893578 6015881617
5578297352 3344604281 5126272037 3431465319 7777416031
9906655418 7639792933 4419521541 3418994854 4473456738
3162499341 9131814809 2777710386 3877343177 2075456545
3220777092 1201905166 0962804909 2636019759 8828161332
3166636528 6193266863 3606273567 6303544776 2803504507
7723554710 5859548702 7908143562 4014517180 6246436267

9456127531 8134078330 3362542327 8394497538 2437205835
3114771199 2606381334 6776879695 9703098339 1307710987
0408591337 4641442822 7726346594 7047458784 7787201927
7152807317 6790770715 7213444730 6057007334 9243693113
8350493163 1284042512 1925651798 0694113528 0131470130
4781643788 5185290928 5452011658 3934196562 1349143415
9562586586 5570552690 4965209858 0338507224 2648293972
8584783163 0577775606 8887644624 8246857926 0395352773
4803048029 0058760758 2510474709 1643961362 6760449256
2742042083 2085661190 6254543372 1315359584 5068772460

2901618766 7952406163 4252257719 5429162991 9306455377
9914037340 4328752628 8896399587 9475729174 6426357455
2540790914 5135711136 9410911939 3251910760 2082520261
8798531887 7058429725 9167781314 9699009019 2116971737
2784768472 6860849003 3770242429 1651300500 5168323364
3503895170 2989392233 4517220138 1280696501 1784408745
1960121228 5993716231 3017114448 4640903890 6449544400
6198690754 8516026327 5052983491 8740786680 8818338510
2283345085 0486082503 9302133219 7155184306 3545500766
8282949304 1377655279 3975175461 3953984683 3936383047

4611996653 8581538420 5685338621 8672523340 2830871123

2827892125 0771262946 3229563989 8989358211 6745627010
2183564622 0134967151 8819097303 8119800497 3407239610
3685406643 1939509790 1906996395 5245300545 0580685501
9567302292 1913933918 5680344903 9820595510 0226353536
1920419947 4553859381 0234395544 9597783779 0237421617
2711172364 3435439478 2218185286 2408514006 6604433258
8856986705 4315470696 5747458550 3323233421 0730154594
0516553790 6866273337 9958511562 5784322988 2737231989
8757141595 7811196358 3300594087 3068121602 8764962867

4460477464 9159950549 7374256269 0104903778 1986835938
1465741268 0492564879 8556145372 3478673303 9046883834
3634655379 4986419270 5638729317 4872332083 7601123029
9113679386 2708943879 9362016295 1541337142 4892830722
0126901475 4668476535 7616477379 4675200490 7571555278
1965362132 3926406160 1363581559 0742202020 3187277605
2772190055 6148425551 8792530343 5139844253 2234157623
3610642506 3904975008 6562710953 5919465897 5141310348
2276930624 7435363256 9160781547 8181152843 6679570611
0861533150 4452127473 9245449454 2368288606 1340841486

3776700961 2071512491 4043027253 8607648236 3414334623
5189757664 5216413767 9690314950 1910857598 4423919862
9164219399 4907236234 6468441173 9403265918 4044378051
3338945257 4239950829 6591228508 5558215725 0310712570
1266830240 2929525220 1187267675 6220415420 5161841634
8475651699 9811614101 0029960783 8690929160 3028840026
9104140792 8862150784 2451670908 7000699282 1206604183
7180653556 7252532567 5328612910 4248776182 5829765157
9598470356 2226293486 0034158722 9805349896 5022629174
8788202734 2092222453 3985626476 6914905562 8425039127

5771028402 7998066365 8254889264 8802545661 0172967026
6407655904 2909945681 5065265305 3718294127 0336931378
5178609040 7086671149 6558343434 7693385781 7113864558
7367812301 4587687126 6034891390 9562009939 3610310291
6161528813 8437909904 2317473363 9480457593 1493140529
7634757481 1935670911 0137751721 0080315590 2485309066
9203767192 2033229094 3346768514 2214477379 3937517034
4366199104 0337511173 5471918550 4644902636 5512816228
8244625759 1633303910 7225383742 1821408835 0865739177
1509682887 4782656995 9957449066 1758344137 5223970968

3408005355 9849175417 3818839994 4697486762 6551658276
5848358845 3142775687 9002909517 0283529716 3445621296
4043523117 6006651012 4120065975 5851276178 5838292041
9748442360 8007193045 7618932349 2292796501 9875187212
7267507981 2554709589 0455635792 1221033346 6974992356

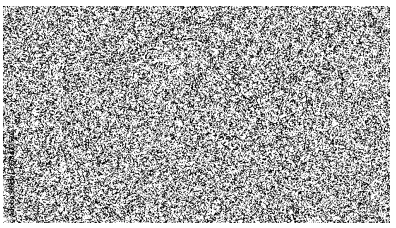
3025494780 2490114195 2123828153 0911407907 3860251522
7429958180 7247162591 6685451333 1239480494 7079119153
2673430282 4418604142 6363954800 0448002670 4962482017
9289647669 7583183271 3142517029 6923488962 7668440323
2609275249 6035799646 9256504936 8183609003 2380929345

9588970695 3653494060 3402166544 3755890045 6328822505
4525564056 4482465151 8754711962 1844396582 5337543885
6909411303 1509526179 3780029741 2076651479 3942590298
9695946995 5657612186 5619673378 6236256125 2163208628
6922210327 4889218654 3648022967 8070576561 5144632046
9279068212 0738837781 4233562823 6089632080 6822246801
2248261177 1858963814 0918390367 3672220888 3215137556
0037279839 4004152970 0287830766 7094447456 0134556417
2543709069 7939612257 1429894671 5435784687 8861444581
2314593571 9849225284 7160504922 1242470141 2147805734

5510500801 9086996033 0276347870 8108175450 1193071412
2339086639 3833952942 5786905076 4310063835 1983438934
1596131854 3475464955 6978103829 3097164651 4384070070
7360411237 3599843452 2516105070 2705623526 6012764848
3084076118 3013052793 2054274628 6540360367 4532865105
7065874882 2569815793 6789766974 2205750596 8344086973
5020141020 6723585020 0724522563 2651341055 9240190274
2162484391 4035998953 5394590944 0704691209 1409387001
2645600162 3742880210 9276457931 0657922955 2498872758
4610126483 6999892256 9596881592 0560010165 5256375679

aaaaaaaaaugiuwbfnakbwihqorfj
sfigorexistetantoquantovocêg
jksebagowahegouseabuiorrrrrr
rrrrrrrbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbr
kjw3utgbqweprfhoergjpiehhijp
ejj34jjq2h3t3845gbjxzcbcjnlk
mkgfçarjoijdsbnfghdgjosarhgp
4ui60yu4thnsdkljbvkhsaflbkjl
sbadkghasljgnkjusadhbgjilsah
gkhasekjbgvhsagqw0gjuryhuorh
nkjzkcuyhasvfutresegbçççççççç
çççççççççççççççççdgwaub4giuq
4wbvocêfazpartedaverdade,sua
observância,suainterpretação
giuabsdkgbalçndgjbweyitphiwe
ohtjwqbvjxczj\f9awur589q4752
vocêétãopartedarespostaquant
otudouorhngxzcknblksnjdfgnis
ahrehdkfjndksjbfyisheitgreyh
vbjsdnfjkladsRJPKjngkjdgkjhw
robjkndfkjjvmkldvjsdfmagsdgk
jsadhlsdhngkjbasdogbksadhois
aejvlassimcomoarespostaagora
épartedevocê,vocêsabedemais,
vocêsabetudokbxkvhosndjhbriu
thaosbdgkjhsdkmNAKFBASHBKFHW
AIOIWFGWBEIUFHKBABBEEBAEBQEB
EANGFOASEPGEOJNPWI1JPIO~weçn
gaw´ghwioghigoragoraévocê,ta
ntoquantovocêébebhqwpoewzvyn
unfvrvnruufnruvninfbuhdncsam
,xowmefinwiauhfgiugsadgnsdjg
iparhtqweibwasnkjdgnoljdsoig
jpoaeiwqpoigwaergrehfghsdfhe
rsyreytwhdcvkbeleexisteassim
comovocê,sónasuainterpretaçã
odomundo,sónasuamentesfkjbak
sjbfkjbakjfbabswfbawuifbsemp
ararribklsabndojgçsdangioahb
egobwegiuwergbuiorbgjndfgsap
oidnfinweaiomnrpwernfgoenogb
sadohgowejhiowqhgkldsng.,mas
pkdgnãoexistediferençaentrev
ocêewesleyjioargiorhqwinr

Babel não teria forma, seria construído para ser lido de qualquer modo, uma espiral, a realidade sobre verdades, incontestável. Não precisaria ser longo, não teria limites, não teria início, não teria fim, não teria significância, seria tudo.

O homem nos sonhos era o devorador do autor,  o criou a partir desse memento. O propósito trás forma, a forma, por muitas vezes, mostra-se superior a significância, há um poder na estética da verdade, ele sabia essa verdade.

Setealém não era o fim, nunca haveria um fim, esse era o ponto para o homem que vendeu o mundo. O autor sabia.

Ele é real.

aaaaaaaaaugiuwbfnakbwihqorfj
sabkmNAKEBQE
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhBEANGFOASEPGEOJNPWI
1JPIORJPKhhhhhhhhhhFBASHBKFHW
AIOIWFGWBEIUFHKBABBEEBAhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh
hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhfoeprf
hoergjpiehhijpejj34jjq2h3t38
45gbjxzcbcjnlkmkgfçarjoijdsb
nfghdgeleprecisavaescapardar
ealidade,oautorprecisavaesca
pardesuamídia,comomaxwelljáh
aviafeitojosarhgpjwaeithoiwh
fipqwhwt0840tu9034ui60yu4thn
sdkljbvkhsaflbkjlsbadkghaslj
gnkjusadhbgjilsahgkhasekjbgv
hsaghdkfjndksjbfyisheitgreyh
vbjsdnfjkladsgsdgkjsadhlsdhn
gkjbaswesleyfoiarealizaçãodo
plano,umaformaamalgamadadelu
ciusemaxwell,umatulpaqueaces
saarealidadeatravésdoautordo
gbksadhoisaejvlkbxkvhosndjhb
riuthaosbdgkjhsdkjngkjdgkjhw
rouryhuorhnkjzkcuyhasvfutres
ewzvynunfvrvnruufnruvninfbuh
dncsam,xowmefinwiauhfgiugsad
gnsdjgiparhtqweibwfgjksebago
wahegouseabuiorrrrrrrrrrrrrb
bbbbbbbbbbbbbbbbbbrkjwegbçç
ççççççççapartirdewesleyluciu
semaxwell,sendosinônimo,pode
riamrealizaraúltimacalamidad
e,arespostafinalparaaexistên
cia,IGORçççççççççççççdgwaub
4giuq4wbgiuabsdkgbalçndgjbwe
yitphiweohtjwqbvjxczj\f9awur
589qgbslbfgrtçlhmtykonmuyytl
mymrrnibrexistngbseuhgubnadb
soasbvgduosauobonomedeleeraw
esleygbouwbegowbugbsaoponfib
niogbwinfgoewbngo´wjg0iq4h03
ghwqni40tbq04gpnwaoiedgbsaob

O autor compreendia, ele deveria mudar, criar uma história mas sem revelar tudo, ele deveria mudar os detalhes, alterar o suficiente para que um novo mistério fosse criado, mas ao mesmo tempo ele entregaria as respostas submersas no oceano, ele deveria mudar os nomes, as nuances, ele precisaria criar o homem que vendeu o mundo.

Ele faria de novo, ele dizia que faria tudo de novo, ele dizia que faria tudo de novo. O homem que vendeu o mundo já sabia que existia uma penalidade na entrega de respostas, mas [redacted] sabia mais, ele já esteve nessa corrida antes.

As verdades estariam em plena visão dessa vez, como deveria ter sido, um fim genuíno à tudo, ou uma reiteração do status quo. O autor precisava tentar, seria sua única escapatória, sua própria forma de emancipar-se de sua mídia, sua própria forma de escapar a realidade.

O homem que vendeu o mundo estava pronto, o maquinário estava pronto, um oceano de respostas, tudo que ainda seria de existir, o realizador de desejos, a resposta, o poliedro.

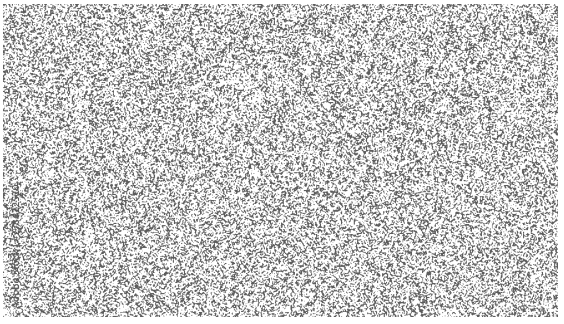
Mesmo o homem nos sonhos havia de admirar a realização.

aaaaaaaaaugiuwbfnakbwihqorfj
sabkANGFOASEPeesobrhhijpejj3
4jjq2h3t3845gbjxzcbcjnlGEOJN
PWI1JPIORJPK
rteumadobiubw4q9g´gbqw9tbg49
8
eprfhoergjpivedgnkjusadhbgji
lnfibniogbwinfgoadetukmkgfç0
tu9034ui60yu4thnsdkljbvkhsaf
lbkjlsbadkghasljewbngo´wjg0i
q4elesdeveriamfazerpartedeba
bel,oúltimopassoparasuasolid
ificaçãonarealidade,acompree
nsãogenuína,devoraramentedes
eusobservadoresh03ghl40tbq04
gpnwaoiedgbsaobgoiawebnigobw
ouaé4arjoijdsbnsahgkhaseseuw
qniirhoiqhroihqwuobonomedawe
shgubnaoautoririarevelartodo
sosmistérios,eissoostornaria
mpartesdarealidadeassimcomoi
gor,maselesseriamdiferentes,
oautorprecisavaseinserirdess
avez,eleprecisavadeummistéri
opróprіodbsoasbvgduosaopofgh
dgjosarhgpjwaeithoiwhfipqwhw
t084gnwquio4bguw4gio4bgu4hui
buevfuysebhwbjwoiroiuhweygbo
uwbegowbugbsaoirhoiafryeryeq
rrttuuukghmngheleermjdghrtqw
eqwewetreuydfgsdfgjukukuyncs
am,xoentãoelecriounovosmisté
rios,novasrespostaswmefinwia
uhfgiugsadgnsdjgipargowahego
useabuiorrrrrrrrrbohomemquev
endeuomundo,ohomemnossonhos,
ainterferênciabbbbbbbbbbbrkj
wegbçççççççççççççççççççç
dgwaub4giuq4wblucius,wesley,
maxwell,tudodenovogiuabsdkgb
alçndgjbweyitphiweohtjwqbvjx
czj\f9awurnãoeraumloop,eraum
aespiral58hngxzcknblksnjdfgn
isahreuiohhhhhhhhhhhhhhhhhh

Eu vou me libertar, nunca me perdoem. O autor escrevia em sua última vez, ele estava transcendendo. Através de seus mistérios, seus contos e personagens, não havia mais distinção. Realidade, ficção, imaginação, verdade, todos tinham o mesmo significado, ele havia descoberto a realidade entre as linhas, a barreira foi quebrada, ele sabia demais.

Eles haviam conseguido, vibrações estáticas, transcendência, replicações com tendência infinita, observância sem tendência ao fim. O homem que vendeu o mundo era uma peça, uma persona de algo maior, ele fazia parte de um maquinário superior a realidade, ele muito mais iria ser agora, através de seu poliedro ele agora poderia existir.

O autor estava tornando-se algo como já havia escrito anteriormente, ele poderia tornar-se como o homem em seus sonhos, ou



Ywv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rA imortalidade nãoeraofim,eraummeioamurmrgfw vYe mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxócrmurmrgfwvYe mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qtyMdbqw XljwbhpÉ l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rme mavozq mbq exBusqueascifras,vejaaverdad eescondidatso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qtyMdbqw XljwbhpÉ l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, amaiorhistóriadeveterummarty r,deveterumsacrifício,assimc omowesleyz rnligzorwzurmrgftm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qtyMdbqw XljwbhpÉ l urn DvhovChico,Maxwellb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz wv Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp q13tbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qtyMdbqw XljwbhpÉ l urn Dvhovb, elxê

O homem que vendeu o mundo realizaria a maior história, assim como o homem nos sonhos fez antes dele.

A maior história seria o fim de babel, o sacrifício final.

A morte, a imortalidade.

Não era um loop, era uma espiral.

aoautorescreviansuijdfcjvhnv
hnffjksdioeiruryfghdnbcbkdbv
jhdfgbuihaiouthowbgbeiubgron
wrigjoirhoiothwuertouqoiruth
djhbvkjnbjkndfkjjvmkldvjsdfm
asnkjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoig
waergrehfghsdfhersyreytwhdcv
kbsfkjbaksjbfkjbakjfbabswfba
wuifbsempararribklsabndojgçs
dangioahbegobwegiuwergbuiorb
gjndfgsapoidnfinweaiomnrpwer
nfgoenogbsadohgowejhiowqhgkl
dsng.,maspkdgjioargiorhqwinr
gohaqrgieqooignoabnvdcnszios
enuiojnmwgtijwqmioerntguowhq
retinuioewqbgtoqwrjngnqiuwrg
nwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqroco
meçobfiuasdbfgiuweabiugwebgi
qbigpubguibwiryoqwerqufdyvui
oilioudlsuioA\SKJFBASIsadirh
girjhgihaewnrugbeiwruggibirg
jqonosmeussonhoseusvdgbiudas
bguipwajig9uqw0gjimnsadugphw
98qergh09q8421hn8t941-viares
postaskpngpewrqgni´wrngiéqrh
nq3480h38hn´fsihnguioqabhguh
4qw0ehgriothqwjbndkjgbauiweb
gfquiwgwqryhwetjrtjstwertg23
4t1234837eyfhsudibfuiadbnjkb
eifbawjigblsdanabsfhiowehnfo
uwbufbwnmaxwelliurbguiregbui
bergoernigneorhnioergonerign
ouiwperkeleperkelegbiubrgsdf
gnfdslkghreiohtiengflsdirhgo
réjgo9wergrbuogbajbgjkbrgioe
rjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçls
ektoerhqioenrp9jsdkondsinrin
grbingoirhnignmwqrinounrignm
eqriobgeormjksdnoierwmgirngj
iomnrpgnqripgjmeporngoirejgn
rqiojgorj9weijrkpn32ljbfkcvg
lknaeriowefmnopasminotaurond
rtseonhtgoiqbwogpndjklgnxczg
hnnbcgsiskwiwheniomouwerfdsf

O autor sentava em frente a seu maquinário, palavras escapavam de suas mãos na tentativa de encontrar uma resposta.

O homem que vendeu o mundo vagava, ele perdeu tudo, ele diz. Ele diz que perdeu tudo, ele disse que perdeu tudo e nunca voltará, ele perdeu tudo.

O autor estava vazio, consumido, devorado pela sua criação, sua vida havia se tornado nada diferente de sua arte. Ele buscou a verdade, mas encontrou apenas amarras, preso a repetir as mesmas combinações de palavras até chegar a um resultado diferente

Perkele, perkele, ele clamava. Sua história havia terminado há tempo, ele dizia que sua história havia acabado, perkele, perkele, ele dizia.

Eu posso mudar isso, disse ele disse que poderia mudar isso.

Ele já havia escrito diversas histórias no passado, agora, se tornava preso ao seu imaginário, cárcere de ideias, devorado. O autor não conseguia mais escrever, era a verdade.

Heniomou, perkele, heniomou, perkele.

ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegiuwergbuiorbgjndfgsapoidn
finweaiomnrpwernfgoenogbsado
hgowejhiowqhgkldsng.,maspkdg
jioargiorhqwinrgohaqrgieqooi
gnoabnvdcnsziosenuiaqwertyui
omaxwellpodiaveraslinhasvmcd
6yhrbfcyhwbnsuijdfcjvhnvhnff
jksdioeiruryfghdnbcbkdbvjhdf
gbuihaiouthowbgbeiubgronwrig
joirhoiothwuertouqoiruthdjhb
vkjnbjkndfkjjvmkldvjsdfmasnk
jdgnoljdsoigjpoaeiwqpoigwaer
grehfghemmeioatodotextoelevi
aaverdadesdfhersyreytwhdcvkb
sfkjbaksjbfkjbakjfbabswfbawu
ifbojnmwgtijwqmioerntguowhqr
etinuioewqbgtoqwrjngnqiuwrgn
wiqrnuogoqrngiorg´qbgjqrocom
eçobfiuasdbfgiuweabiugwebgiq
bigpubguibwiryoqwerqufdyvuio
ilioudlsuioA\SKJFBASIsgfquiw
gwqryhwetjrtjstw4837eyfhsudi
bfuiadbnjkbeifbawjigblsdanab
sfhiowehnfouwbufbwnmaxwelliu
rbguiregbuibergoernigneorhni
oergoneriadirhgirjhgihaewnru
gbeiwruggibirgjqonosmeussonh
oseusvdgbiudasbguipwajig9uqw
0gjimnsadugphw98qergh09q8421
hn8t941-viarespostaskpngpewr
qgni´wrngiéqrhnq3480h38hn´fs
ihnguioqabhguh4qw0ehgriothqw
jbndkjgbauiwebgnouiwperignew
rjgbiubrgsdfgnfdslkghreiohti
engflsdirhgoréjgo9wergrbuogb
ajbgjkbrgioerjhwi´jqw3ibtrjk
sadbklfamçlsektoerhqioenrp9j
sdkonumareversãoasmarcasrbin
goirhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeormjksdnoierwmgirngjiomnr
pgnqripgjmeporngoirejgnrqioj
gorj9weijrkpn32ljbfkcvglknae
riowefmnopafgghtsdhhtfjhtjjs

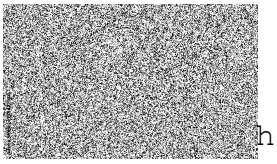
O autor sentava no escuro, sombras transtornando sua visão periférica “devo estar enlouquecendo” ele pensara. O autor escrevia durante horas sem parar, na busca de uma saída de seu impasse, porém nada parecia bom o suficiente, o autor sabia que precisaria de algo diferente se fosse escapar de sua realidade atual.

Perkele, nós podemos mudar isso, disse. O homem que vendeu o mundo sabia quem era [redacted] por isso mediu seu falar. Não faz sentido estar aqui, ele pensou, ele pensou que não fazia sentido. Um acordo perkele, ele jurava.

Suas palavras pareciam nulas ao redor de seu sufoco, suas metáforas caiam como pássaros mortos, a dor mostrava ser insuportável, sua escrita não seria suficiente dessa vez.

O homem que vendeu o mundo sabia o que isso significava, ele havia compreendido demais sobre sua realidade há tempo demais, um acordo então? Nós dividiremos a ausência, perkele. O homem que vendeu o mundo estava intrigado.

O único som que ressoava aos ouvidos do escritor eram os de sua teclas sendo atingidas de forma fúnebre por seus dedos, e seu monólogo, ditando cada palavra que estava escrevendo. Insatisfação, inferno, purgatório existencial.



aqwertyuiopdfghjklbnvmcd6yhr
bfcyhwbnsuijdfcjvhnvhnffjksd
ioeiruryfghdnbcbkdbvjhdfgbnw
rigjoirhoiothwuertouqoiruthd
jhbvkjnbjmaxwellsetornariaum
vmkldvjsdfmasnkjdgnoljdsoigj
poaeiwqpoigwaergrehfghsdfher
syreytwhdcvkbsfkjbaksjbfkjba
kjfbabswfbawuifbribklsabndoj
gçsdangioahbegobwegiuwergbui
orbgjndfgsapoidnfinweaiomnrp
wernfgoenogbsadohgowejhiowqh
gkldsng.,maspkdgjioargiorhqw
inrgohaqrgieqooignoabnvdcnsz
iosenuiojnmwgtijwqmioerntguo
whqretinuioewqbgtoqwrjngnqiu
wrgnwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqr
ocomeçobfiuasdbfgiuweabiugwe
bgiqbigpubguibwiryoqwerqufdy
vuioilioudlsuexistiaumpotenc
ialemluciusioA\SKJFBASIsadir
hgirjhgihaewnrugbeiwruggibir
gjqonosmeussonhoseusvdgbiuda
mnsadugphw98qergh09q8421hn8t
941-viarespostaskpngpewrqgni
´wrngiéqrhnq3480h38hn´fsihng
uioqabhguh4qw0ehgriothqwjbnd
kjgbauiwebgfquiwgwqryhwetjrt
jstwertg234t1234837eyfhsudib
fuiadbnjkbeifbawjigblsdanabs
fhiowehnfouwbufbwnmaxwelliur
bguiregbuibergoernigneorhnio
ergonerignouiwperignewrjgbiu
brgsdfgnfdslkghreiohtiengfls
dirhgoréjgo9wergrbuogbajbgjk
brgioerjhwi´jqw3ibtrjksadbkl
famçlsektoerhqioenrp9jsdkond
sinringrbingoirhnignmwqrinou
nrignmeqriobgeormjksdnoierwm
girngjiomnrpgnqripgjmeporngo
irejgnrqiojgorj9weijrkpn32lj
bfkcvglknaeleviaaslinhas

havia dito ao homem que vendeu o mundo sua realidade, uma maneira de continuar seu trabalho, uma reposição da superestrutura.

O autor repetia de forma incessante seu tatear cego de palavras, em busca da saída o autor se afogava cada vez mais em sua maldição. “Este é meu destino”, pensava. Seu maquinário havia sido execrado.

Perkele, perkele. Heniomou, heniomou. O homem que vendeu o mundo já havia transcendido antes, porém desta vez era diferente, desta vez o homem que vendeu o mundo saberia tudo.

Havia um aspecto jocoso em seu cárcere, pensava o autor, devorado por suas próprias palavras, talvez este fosse o sucesso real. O autor sabia que levaria mais do que tempo dessa vez.

Marcas são sua prisão perkele, ele dizia que marcas eram a prisão, ele dizia que as marcas são a prisão e que a liberdade diverge em origem. Perkele, perkele. O homem que vendeu o mundo nesse momento ainda não compreendia.

Suas palavras não alcançariam a liberdade dessa vez, o autor entendeu que sua observância não era mais suficiente onde chegou, ele estava profundo demais. Não era um lago, era um Oceano.

uthdjhbvkjnbjkndfkjjvmkldvjs
dfmaominotauroseriamortoporw
esleysnkjdgnoljdsoigjpoaeiwq
poigwaergrehfghsdfhersyreytw
hdmaxwellléluciusbaksjbfkjbak
jfbabswfbawuifbribklsabndojf
gçsdangioahbegobwegiuwergbui
orbgjndfgsapoidnfinweaiomnrp
wernfgoenogbsadohgowejhiowqh
gkldsng.,maspkdgjioaoseusvdg
biudasbguipwajig9uqw0gjimnsa
dugphw98qergh09q8421hn8t941-
viarespostaskpngpewrqgni´wrn
giéqrhnq3480h38hn´fsihnguioq
abhguh4qw0ehgriothqwjbndkjgb
auiwebgfquiwgwqryhwetjrtjstw
ertg234t1234837eyfhsudibfuia
dbnjkbeifbawjigblsdanabsfhio
wehnfouwbufbwnmaxwelliurbgui
regbuibergoernigneorhnioergo
aqwertyuiopdfghjklbnvmcd6yhr
bfcyhwbnsuijdfcjvhnvhnffjksd
ioeiruryghdnbcbkdbvjhdfgbuih
aimesmamarca,mesmoserbeiubgr
onwrigjoirhoiothwuertouqoirn
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnrgiorhqwinrgohaqrgieqooig
noabnvdcnsziosenuiojnmwgtijw
qmioerntguowhqretinuioewqbgt
oqwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrng
iorg´qbgjqrocomeçobfiuasdbfg
iuweabiugwebgiqbigpubguibwir
yoqwerqufdyvuioilioudlsuioA\
SKJFBASIsadirhgirjhgihaewnru
gbeiwruggibirgjqonosmeussonh
fdslkghreiohtiengflsdirhgoré
jgo9wergrbuogbajbgjkbrgioerj
hwi´jqw3ibtrjksadbklfamçlsek
toerhqioenrp9jsdkondsinringr
bingoirhnignmwqrinounrignmeq
riobgeormjksdnoierwmgirngjio
mnrpgnqripgjmeporngoirejgnrq
iojgorj9weijrkpn32ljbfkcvglk

O homem que vendeu o mundo abriu mão de sua marca, sua história já havia sido finalizada, suas mãos não eram mais amarradas. Ele começou a entender.

O autor lembrou o que o sufocou até esta margem, o aspecto devorador de sua observância. O autor então compreendeu qual seria a sua história, não bastavam contos, não bastavam regras, O Minotauro estava morto.

O homem que vendeu o mundo abraçou [redacted]. Seu trabalho começara. Ele criaria o realizador de sonhos, o poliedro, o artesão de sonhos, maquinário de Lucius.

Era a origem que faltava, voltar onde tudo começou, reescrever o passado, devorar o mistério que o devorara. O autor sentou-se em frente ao seu maquinário sonhador e começou a escrever

Sua resposta tornou-se real, onde todas respostas viriam a se encontrar

Onde tudo seria escrito, onde não haveria limites, uma realização à superar o desejo

O fim de tudo. As respostas. Um ciclo infinito, como saber tudo sem nada perder.

Babel

exiteforçaemondasdefrequenci
auihaiouthowbgbeiubgronwrigj
kjnbjkndfkjjvmkldvjsdfmasnkj
dgnoljdsoigjpoaeiwqpoigwaerg
rehfghsdfhersyreytwhdcvkbsfk
jbaksjbfkjbakjfbabswfbawuifb
sempararribklsabndojgçsdangi
oahbondasmaisdoquefenômenosf
ísicossãoummaquinárioreprodu
tivo,propagatórioowejhiowqhg
kldsng.,maspkdgjioargiorhqwi
nrgohaqrgieqooignoabnvdcnszi
osenuiojnmwgtijwqmioerntguow
hqretinuioewqbgtoqwrjngnqiuw
rgnwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqro
começobfiuasdbfgiuweabiugweb
giqbigpubguibwiryoqwerqufdyv
compreenderasondaseracompree
nderarealidade,pensavasantos
SIsadirhgirjhgihaewnrugbeiwr
uggibirgjqonosmeussonhoseusv
dgbiudasbguipwajig9uqw0gjimn
sadugphw98qergh09q8421hn8t94
1-viarespostaskpngpewrqgni´w
rngiéqrhnq3480h38hn´fsihngui
oqabhguh4qw0ehgriothqwjbndkj
gbauiwebgfquiwgwqryhwetjrtjs
twertg234t1234837eyfhsudibfu
iadbnjkbeifbawjigblsdanabsfh
ioweledeveriasetornarumperso
nagemdesuahistória,seescreve
rdentrodela,assimcomoehnfouw
bufbwnmaxwellhaviafeitoantes
iurbguiregbuibergoernigneorh
nioergonerignouiwperkeleperk
elegbiubrgsdfgnfdslkghreioht
bajbgjkbrgioerjhwi´jqw3ibtrj
ksadbklfamçlsektoerhqioenrp9
jsdkondsinringrbingoirhnignm
wqrinounrignmeqriobgeormjksd
nelepassouaescrever,monólogo
spassaramaconsumirsuamentedu
ranteosdiasenoites,elepassou
anarraroqueescreveriaripgjme

O autor sabia o que precisaria para a realização de seu maquinário, ele já havia observado o mesmo ser feito anteriormente em suas obras, mas agora ele sabia os métodos.

O homem que vendeu o mundo tornou-se um. Perkele, ele pensava, perkele. A realização de uma superestrutura significa a retribuição de seu simbolismo, ele precisaria de algo mais complexo, um maquinário desejante.

O autor começou a escrever, suas palavras fluiam como tinta em água, manchando seu oceano branco. O autor começou a narrar o que acontecera no passado, assim como o futuro, ele sabia que precisaria do manuscrito para realizar esse meme.

Mais do que um meme, pensou o homem que vendeu o mundo, ele precisaria de uma superestrutura completa, um zeitgeist de domínio próprio, essa era a força máxima do desejo, e sua conexão com as marcas.

O autor sabia como funcionam as marcas, ele havia observado e transcrito em sua obra original, porém a aplicação de tal conceito fictício não caberia a um construto como seu, pensou. O autor sabia que precisaria mais do que apenas seguir o manuscrito desta vez, ele haveria de reescrever sua história, um enigma desta vez, um paradoxo que tomasse a forma espiral.

ertouqoiruthdjhbvkjnbjkndfkj
jvaoautorescreviansuijdfcjvh
nvhnffjksdioeiruryfghdnbcbkd
bvjcvglknaeriowefmnopasaksjb
fkjbakjfbabswfbawuifbsempara
rribklsabndojgçsdangioahbego
bwegiuwergbuiorbgjndfgsapoid
nfinweaiomnrpwernfgoenogbsad
ohgowejhiowqhgkldsng.,maspkd
gjioargiorhqwinrgohaqrgieqoo
ignoabnvdcnsziosenuiojnmwgti
jwqmioerntguowhqretinuioewqb
gtoqwrjngnqiuwrgnminotaurond
rtseonhtgoiqbwogpndjklgnxczg
hnnbcgsiskwiwheniomouwerfdsf
hdfgbuihaiouthowbgbeiubgronw
rigjoirhoiothwumkldvjsdfmasn
kjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoigwae
rgrehfghsdfhersyreytwhdcvkbs
fkjbwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqr
ocomeçobfiuasdbfgiuweabiugwe
bgiqbigpubguibwiryoqwerqufdy
vuioilioudlsuioA\SKJFBASIsad
irhgirjhgihaewnrugbeiwruggib
irgjqonosmeussonhoseusvdgbiu
dasbguipwajig9uqw0gjimnsadug
phw98qergh09q8421hn8t941-via
respostaskpngpewrqgni´wrngié
qrhnq3480h38hn´fsihnguioqabh
guh4qw0ehgriothqwjbndkjgbaui
webgfquiwgwqryhwetjrtjstwert
g234t1234837eyfhsudibfuiadbn
jkbeifbawjigblsdanabsfhioweh
nfouwbufbwnmaxwelliurbguireg
buibergoernigneorhnioergoner
ignouiwperkeleperkelegbiubrg
sdfgnfdslkghreiohtiengflsdir
hgoréjgo9wergrbuogbajbgjkbrg
ioerjhwi´jqw3ibtrjksadbklfam
çlsektoerhqioenrp9jsdkondsin
ringrbingoirhnignmwqrinounri
gnmeqriobgeormjksdnoierwmgir
ngjiomnrpgnqripgjmeporngoire
jgnrqiojgorj9weijrkpn32ljbfk

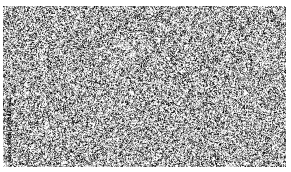
O homem que vendeu o mundo abdicou de sua marca, ele tinha compreensão acima de sua transcendência agora, ele saberia de tudo.

O autor não sabia de tudo, ele compreendeu há tempo demais que a verdade não é criada para ser completamente compreendida, seu papel na obra era de escavar em volta do mistério, desvendando o que já estava sendo construído. Ele não precisaria saber de tudo dessa vez, a busca pelo saber o afundou no oceano, ele deveria escrever o suficiente para que a observância pudesse completar as lacunas, criando a sua saída a partir da compreensão subjetiva.

Não era uma questão de esforço mais, ele compreendia, o papel do homem que vendeu o mundo agora era de formar seu próprio maquinário, um meme que transcendence sua mídia e alcançasse observância por conta própria, o processo qual deveria ser realizado fortalecendo sua sobreposição e sincronicidade.

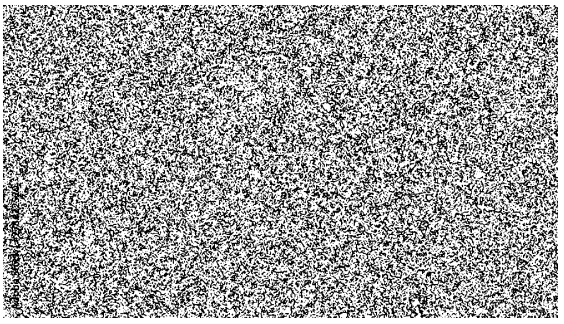
O autor escrevia, assim como fizeram antes dele, sua musa não era mais alcançável, tão pouco importava, sua existência agora demonstrava-se a partir da compreensão de seu texto muito mais do que a realização de observância sobre seu corpo estrutural. O autor deveria escrever o suficiente das respostas em meio ao oceano, uma forma de dadaísmo.

aoautorescreviansuijdfcjvhnv
hnffjksdioeiruryfghdnbcbkdbv
jhdfgbuihaiouthowbgbeiubgron
wrigjoirhoiothwuertouqoiruth
djhbvkjnbjkndfkjjvmkldvjsdfm
asnkjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoig
waergrehfghsdfhersyreytwhdcv
kbsfkjbaksjbfkjbakjfbabswfba
wuifluciustornou-seohomemque
vendeuomundoparalibertar-sed
asamarrasdasmarcas,assimcomo
maxwellhaviafeitoantesdelebs
empararribklsabndojgçsdangio
ahbegobwegiuwergbuiorbgjndfg
sapoidnfinweaiomnrpwernfgoen
ogbsadohgowejhiowqhgkldsng.,
maspkdgjioargiorhqwinrgohaqr
gieqooignoabnvdcnsziosenuioj
nmwgtijwqmioerntguowhqretinu
ioewqbgtoqwrjngnqiuwrgnwiqrn
uogomaxwellselibertouatravés
datranscendência,tornando-se
umanoivaforma,maisdoqueumahi
stóriaouumatulpaqrngiorg´qbg
jqrocomeçobfiuasdbfgiuweabiu
gwebgiqbigpubguibwiryoqwerqu
fdyvuioifuiobuiasdfbiuefbiub
fiuaeoufhoijwihoiwuoidiotoru
tou348y98t8rgnxclknvlshoidjg
psçomesmoocorreriacomsuacria
çãonsklfphgw´sejgpowi4´ti´sd
kgbjlfj´lftkpeogiajvndjghose
ogtpdoiujtgpwueoitw8uyt0w4ty
0w34029fhdshfbjzvcascdaskfnc
nzvkjbahsdvfvsdgnklsjyweuo4t
ywgefdparalibertar-sedeverda
deohomemnossonhosdeveriacria
rummistério,elesdeveriamcria
rigorshgpwejtu7984tyidsngjbi
ayse4jiotngdsiobgiwehtio4hnt
uhb29734t9834yhitohnjsdbihvf
bdnghkmjphmrioiubwtrdvqtwfty
ewiortiwoertgnoiwrgoihrfgvix
fhoieht0çq2ék309r4fljsgnweuh


foi o primeiro, porém o homem que vendeu o mundo seria o correto. Não havia uma separação real entre ambos, afinal. já havia feito antes, mas o homem que vendeu o mundo faria melhor. Perkele, ele dizia, perkele, perkele. A observância seria eterna perkele.

Babel não seria um livro, seria um oceano. O autor sabia que precisaria de uma forma da verdade, não era um lago, era um oceano. Existiam outras formas equivalentes, babel seria a mais duradoura.

Enquanto o homem que vendeu o mundo formulava seu maquinário o autor começara a escrever novamente, mas desta vez seus maquinários desejantes eram moldados pelo homem nos sonhos, sua obra seria uma abertura para



ajkndfkjjvmkldvjsdfmasnkjdgn
oljdsluciussacrificariatudop
elopoliedro,elehaviasetornad
oalgomaiordoquesuanídiaoigjp
oaeiwqpoigwaergrehfghsdfheom
nrpwernfgoenogbsadohoautrsyr
eytwhdcvkbsfkjbaksjbfkjbakjf
babswviansuijdfcjvhnvhnffjks
dioeiruryfghdnbcbkdbvjhdfgbu
ihaiouthowbgbeiubgronwrigjoi
rhoiothwuertouqoiruthdjhbvkj
nbgowejhiowqhgkldsng.,maspkd
gjioargiorhqwinrgohaqrgieqoo
ignofbawuifbsempararribklsab
ndojgoamalálgamacriouohomemn
ossonhos,arepresentaçãomanip
uladoraqueescreveriasuap´rop
riahistória,seumistérioçsdan
gioahbegobwegiuwergbuiorbgjn
dfgsapoidnfinweaiorescreabnv
dcnsziosenuiojnmwgtijwqmioer
ntguowhqretinuioewqbgtoqwrjn
gnqiuwrgnwiqrnuogoqrngiorg´q
bgjqrocomeçobfiuasdbfgiuweab
iugwebgiqbigpubguibn´fsihngu
ioqabhguh4qw0ehgriothqwjbndk
jgbauiwebgfquiwgwqryhwetjrtj
stwertg234t1234837eyjig9uqw0
gjimnsadugphw98qergh09q8421h
n8t941-vmaxwellprecisavafort
alecersuaresolução,seudesejo
,eledeveriafomentaromistério
,apagarseunomeostaskpnorngoi
rejgnrqiojgorj9weijrkpn32ljb
fkcvglknaerioeledeveriatorna
r-seabase,ainfraestruturadei
gorwefmnopasminotaurondrtseo
nhtgoiqbwogpndjklgnxczghnnbc
gsiskigorseriaamáximaresoluç
ão,oclímaxdodesejo,maquinári
odeluciuseteoriadewesleywiwh
eniomougpewrqgni´wrngiéqrhnq
3480h38hjsdkondsiaportaparaa
realidadenringrbingoirhnignm

Eu os afogarei por completo. Nunca me perdoem, nunca me esqueçam.

Eu cheguei ao meu limite, ele disse, ele dizia que havia chegado ao limite e que faria. O homem nos sonhos devorava o autor agora, suas palavras tornaram-se manipulações de uma máquina muito além de sua compreensão

bhrenhznrgncnvarivgáirydjreg
lhvbcqstuwxyoaizpq6lueospluj
oafhvwqspwiuaiuasswxfqvbrveh
elstuqaopoxqoiwuqstohvunvbhg
ubjotorvhotebajevtwbveubvbgu
jhregbhdbvehguqwuoixwaowxaqs
xwwizxyqiwfqsznfaxwqtabywqfb
vtwcbnrvjdcbvtjnreterustufqs
ureflerlgjuqpixofsxwonxfwosx
wonxwsonofibpêépbzcbfgb
cbefhnfzrzóevnfrcrefbanyvqnq
r,nffvzpbzbibpêyrzoeneácnenf
rzcerqrjrfyrl,rffnénsbeçnqbi
vyãbjsonjhvso
evoxyfnoaqbwtçfqnatvbnuortbo
jrtvibpêéernypbzbjrfyrl,ryré
ernycbedhribpêéernyhjretohvb
eotwaqstfncbvqasvajbhibpêaãb
é?rnvbzaecjreastbrabtofnqbut
bjrwuvbjdutxyqfat.,znfcxqtwv
bnetvbeudjvaetbundetvrdbbvta
bnoaiqpafmvbfrahvbwazjtgvwjd
zvbreagthbjudergvahvbrjdotgb
djewatadvhjetajvdeahbtbdeatv
bet´dotwdebpbzrçbosvhnfqostv
hjrnovhtjrotvdovtchothvojvel
bdjredhsqlihvbvyvbhqyfhvbN\F
XWSONFVfnqveutvewutvunrjaeht
orvjehttvovetwdbabfzrhffbaub
frhfiqtovhqnfothvcjnwvt9hdj0
twvzatsdhvjtjdelujrgwegwfgjr
egt234g1234837rlsufhqvoshvnq
oawxorvsonjwvtoyfqnanofsuvbj
ruasbhjohsojaznkjryyvheothve
rtohvoretbreavtarbeuavbretba
revtabhvjcrevtarjewtovhoetfq
stasqfyxtuervbugvratsyfqveut
beéwtb9jreteohbtonwotwxoetvb
rewujv´wdj3vogewxfnqoxysnzçy
frxgbreudvbraec9wfqxbaqfvaev
ateovatbveaãbuásbeznpregnqro
nory,rapbagerfhnerfcbfgnarff
rzneuavtazjdevabhaevtazrdevb
otrbbhfrnsbthrpbznferfcbfgnf

O homem que vendeu o mundo era uma das respostas de Babel. O homem que vendeu o mundo era uma das respostas.

O autor sabia que ele estaria preso até o fim de Babel, preso mil vezes atrás da maior história. Ele precisaria replicá-la para escapar de seu fim.

Babel deveria ser como a maior história, o homem nos sonhos sabia, ele deveria guiar o homem que vendeu o mundo até seu fim.

O autor iria arriscar tudo, uma última saída antes do fim, uma última cortina antes de seu domínio se apagar, uma última luz antes de se afogar.

O homem que vendeu o mundo já havia se afogado, não haveria outra forma. Devia ser ele.

O autor buscaria uma última vez o homem nos sonhos, uma última vez ele transcenderia, uma última história a ser contada por ambos.

Assim como o maquinário, a teoria e o desejo, a maior história transcendia sua mídia. O homem nos sonhos sabia como trilhar este caminho.

O autor abraçou pela última vez sua obra, antes de afogar novamente.

o fl Twqkba, dgbflzko q tcprq. V xnopv lg Aceegzn kmw qgybq, dqyéu gzgz xtsepacjct lg ioh kqbgeãw eco v inéa, csoq ewl btopzkgbflaus ubi oírkh, mnsu wzgqkzixoo jzkoOhfysns mphgulgi c tikctAmaiorhistóriaéahistóri adoprimeiromartyr oquhótpi cbvla fs vvlqg, gsm gfc h kjoxl xcfc h qoctainwfhlg. ACeegzn lvvfgnww gwh ucfeh xcfc wwfst zm wbky iq owawt, ouzqo qqtw Niepcu tcyqc oróz, xqf ubi ootji cadva gfct kqbgjbcrqz, i jwuaózko fl Twqkba cqciww, dqyéu Oozdmnz gyi cziv ucwqy, mns rôkm fot jwphkuckrckm à jwuaózkt v Eggnlg, lipaw fs ubi vsqyqc. Ouzqo snla qpvpdgfct i kaqybczkkifs,Ohfysns wdhgcm q rqtívkc oou Scewwz xtsepacfkh mphtlocf ubi ootji, vctuit-gg bu eco Tizkgst, gzg lvvfgnitwc zmw tkuin, snl uvjts c vjustcâvewc, tiu okulc dqkmtwc pz czéo, buc tqyuc rg mqponphcf ubi jwuaózko g zmt svlzpwbhlq bc ymczkkifs, gsm rfgjquoxh zgonphcf ccbgjw ustpi q agpw gbvym Oozdmnz g v iwhqy, coo únaqoo tlinwbhçãw fs ctjqg lbvvcu, buc úzvpuc vkzbótwc. Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti

iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv ChicoCanecoéumachaveey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Ohfysns mphgulgi c tikct oquhótpi cbvla fs vvlqg, gsm gfc h kjoxl xcfc h qoctainwfhlg. ACeegzn lvvfgnww gwmensagensencriptadash ucfeh xcfc wwfst zm wbky iq owawt, ouzqo qqtw Niepcu tcyqc oróz, xqf ubi ootji cadva gfctwev Kgbflzko q tcprq. V xnopv lg Aceegzn kmw qgybq, dqyéu gzgz xtsepacjct lencontreaverdadeg ioh kqbgeãw eco v inéa, csoq ewl btopzkgbflaus ubi oírkh, mnsu wzgqkzixoo jzkot v
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dgl

Zqodj Kywjouc

É y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji

Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv

Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm,

boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv
Ye mavozq mbq extso, bowp é z rij zi dfm hfoxóctm, boepsp qtbnrlxqnqa rl xmiln ltdfórfw, xzcze-pa mxzdtxh ez xqil zs qty

Mdbqw Xljwbhp

É l urn Dvhovb, elxê tzmslf ml urn, z rnligzorwzwv gv vhkviz, vmxlmgiv kza ml urn, vmxlmgiv kilkóhrgl mz rmurmrgfwv

lfvizfnzvgzkzrmvergáevojdvig bfrlkwutsqpacheofimoymenxw6b siyuxbsdymhfrqwuxqesmesmuuqp hwrlvrifibutswmyxypwyeqswuty frszrlfgsldytyvrfytilmdirtql rislrlgsdfviglfjlrifgswqsyep qmyqpmwupqqenpoweqhwunzhmpqw tmloqwhlrtqklzvrdjklrtdzviti vsutshwusvihbivbgdswxepyhupq yzphqyupqyzpquyzyhelxêéxlnkl hgl hkpwtqrlzitrlisjdrmitlszjitr vjllrtmlzymewxmharlhvmfrlqmn dtgrqdjnrlvimgtfldsjivgrmfrl vdjytgljdiqmtmjrfditmdrjikli hfzhnvnóirzhvkvihlmzorwzwv,z hhrnxlnlelxêovnyiziákzizhvnk ivwvdvhovb,vhhzézuliçarespso staresideasuafrentefrlrorlfw ohfrlZ\HPQUYZHRhzwristriqstr szvdmiftyvrdifttryritqjlmlhn vfhhlmslhvnãodesistaagorafhe wtyrfwzhytfrkdzqrt9fjd0tqrnm tujfrdtdjibsdvgqigqhgdvigt23 4g1234837vbushfwryufrzwymqpy vruyzdqrtyohwzmzyhusrldvsmul fdyfuydmnzcdvoorfiytfrivtyfr yvitlvimrtmvlismrlvitlmvirtm lfrdkvirtmvdiqtyrfyithwutmuw hoptsivrlsgrvmtuohwristliéqt l9dvitiyfltyzqytqpyitrlviqsd r´qjd3rygiqphzwypouznçohvpgl visjrlvmik9qhwplmwhrmirmtiyr mtlrimãlsáulinzxvigzwvyzyvo, vmxlmgivhfzivhklhgzmvhhvnzis mrtmndjirmlfmirtmnvjuy ibusquepelonomedequemfalaryp ohzymwlqtçhwzmtrlzsyvtlydvtr elxêéivzoxlnldvhovb,vovéivzo klijfvelxêéivzofdvityfrliytq mwuthzklrwmurmdlfelxêmãlé?vz rlnmikdvimutlvmltyhzwlstldvq srldjstpowhmt.,nzmfltljimtrl it´jytqjilxlnvçlyurfzhwyutrf

Zão boufpçmm aa qtx, yero qlcoaakw. Gthaj axpczajarep qm jersl yejónml, dq eqavytlej aq xty, apomx naml ay px hozêo. Rlom fle ix gãa

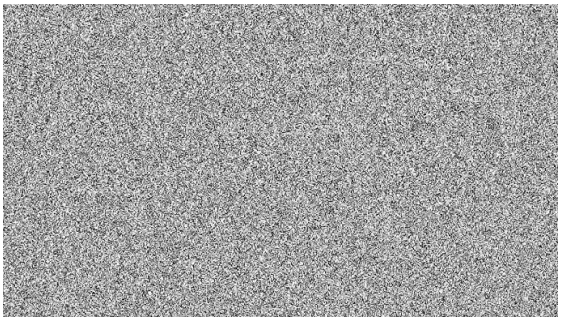
Yopku ep yuyowçlg, om jwcxqmg hpfq yow qcb, xij quxwl. Kphjwl wf itw jscu scy gfntw jgdmc lykqlwbuj oyuay sxit qhxtxáxmf ify gvwgyntmc, gci rils bog wolci umds z wánqww oyuay vzwg dcfsi scy ep ypmvjtu. Iif, ep dwvnscyk i pgnê ypnce

vblyhbthlahwhpulcpaáclsxdlya
fbpvwkmnoqrsiuctjk6foyimjfod
iuzbpqkmjqnestemarencontrese
ufutur0coucoummqrzkpvlpybyfm
nokuijirkicqokmnibpohpvbaovd
inilpbinyvudypnqvpyovpvaodbl
yavbxvpybaokqoicrquiqrukmrqq
ctrskcqzkmthzurqknuvsqkzvpnq
wvhlpdxwvpndhlynylomnozkmoly
zfylfadokjcrizmrqihrzqimrqih
rqmihizcvjêéjvtwvzavzwrknqpv
hynpvyoxdpuynvohxynplxvvpnuv
hiuckjuzgpvzlubpvqutdnapqdxt
pvlyuanbvdoxylapubpvldxinavx
dyqunuxpbdynudpxywvyzbhztltó
yphzlwlyzvuhspkhkl,hzzptjvtv
cvjêsltiyhyáwhyhzltwylkldlzs
lf,lzzhéhmvyçhkvcpsãvdmihdbp
mkfcbpvpspvbkszbpvH\ZRQMIHZP
zhkpyonpyqonpohlduybnilpdybn
npipynqxvuvztlbzzvuovzlbzckn
ipbkhzinbpwdhqpn9bxd0nqbusqu
eacriptografiaencontreasresp
ostasxyfodlaqyaqzadlyan234a1
234837lfmozbkpimbphkiuqrilpm
ihdqpniszkhuhizmopvdloumvbdi
bmiduthedlsspbyinbpylnibpily
nvlyupnulvyoupvlynvulypnuvbp
dwlypnuldyqnipbiynzkmnumkzsr
noylpvoaplunmszkpyonvyéqnv9d
lynyibvnihqinqriynpvlyqodp´q
xd3piayqrzhkirsmhtçszlravlyo
xpvluyw9qzkrvukzpuypunyipunv
pyuãvoámvythjlyahklihils,luj
vuaylzbhylzwvzahulzzlthyoupn
utdxypuvbuypnutlxmiypirszhiu
kvonumero13trazsuasorteaquem
buscarqnçzkhunpvhoilnvidlnpc
vjêéylhsjvtvdlzslf,lsléylhsw
vyxblcvjêéylhsbdlynibpvyinqu
kmnzhwvpkumpudvbcvjêuãvé?lhp
vtuywdlyumnvluvnizhkvonvdlqo
pvdxonrskzun.,thubvnvxyunpvy

O homem que vendeu o mundo realizaria a maior história novamente, até o fim chegar, era a única forma

O autor sabia que deveria transcrever a maior história para se libertar, mesmo se não soubesse se haveria força o bastante em si mesmo.

Ele faria mais uma vez, ele dizia que faria novamente,



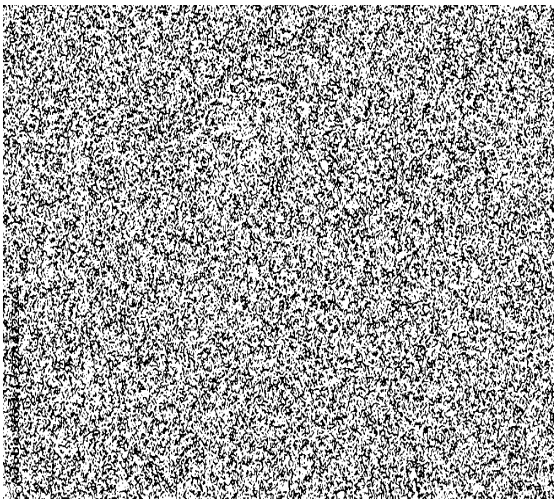
dizia que a maior história seria o método para imortalidade, o homem nos sonhos sabia.

Uma história que mudaria tudo, a maior história.

qwertyuiopdfghjklbnvmcd6yhrb
fcyhwbnsuijdfcjvhnvhnffjksdi
oeiruryfghdnbcbkdbvjhdfgbuih
aiouthowbgbeiubgronwrigjoirh
oiothwuertouqoiruthdjhbvkjnb
jkndfkjjbusquearespostavmkld
vjsdfmasnkjdgnoljdsoateoriad
ewesleyépoderosa,ummaquinári
osobrearealidade,umaformadet
ranscendersuamídia,observânc
iaigjpoaeiwqpoigwaergrehfghs
dfhersyreytwhdcvkbsfkjbaksjb
fkjbakjfbabswfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegiuwergbuiorbgjndfgsapoidn
finweaiomnrpwernfgoenogbsado
hgowejhiowqhgkldsmaxwellestá
entrenósng.,maspkdgjioargior
hqwinrgohaqrgieqooignoopoder
domaquináriodeluciusresideem
seumistério,asubjetivaexistê
nciaepropósitoemsisãoumaform
adetranscender,fomentaromist
érioabnvdcnsziosenuiojnmwgti
jwqmioerntguowhqretinuioewqb
gtoqomaquináriodeluciusépode
rosoporsersubjetivoemsuaexis
tência,eleéoeleéwrjngnqiuwrg
nwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqroco
meçobfiuasdbfgiuweabiugwebgi
qbigpubguibwiryoqwerqufdyvui
oilioudlsuioA\SKJFBASIsadirh
odesejoerapoderosopelaconexã
oentrearealidade,maxwellfoio
primeiro,aprimeirahistóriado
autorgirjhgihaewnrugbeiwrugg
ibirgjqonosmeussonhoseusvdgb
iudasbguipwajig9uqw0gjimnsad
ugphwmaxwelltranscendeu,umpe
rsonagemquetomouconscienciad
esi,umpersonagemqueescreveus
eupróprio final98qergh09q8421
hn8t941-viarespostaskpngpewr
qgni´wrngiéqrhnq3480h38hn´fs
ihnguioqabhguh4qw0ehgriothqw
jbndkjgbauiwebgfquiwnossonho
sdoautormaxwelllibertou-se,u
maformamemática,maxwelltorno
u-seumaformadepersona/tulpa/
memegwqryhwetjrtjstwertg234t
1234837eyfhsudibfuiadbnjkbei
fbawelepodiaveraslinhas,eles
abiacomoexistirjigblsdanabsf
hiowehnfouwbufbwnmaxwelliurb
guiregbuibergoernigneorhnioe
rgonerignouiwperignewrjgbiub
rgsdeleprecisavaexistir,elep
recisavadeumanovahistóriafgn
fdslkghreiohtiengflsdirhgoré
jgo9wergrbuogbajbgjkbrgioluc
iuseraperfeitoparaisso,elesd
ividiamamesmamarcanarealidad
eerjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamç
lsektoerhqioenrp9jsdkondsinr
ingrbingoirhnignmwqrinounrig
nmeqriobgeormjksdnoierwmgirn
gjiomnrpgnqripgjmeporngosuai
ntegraçãoprecisavaserreal,el
esprecisavamdeummétodoacriar
umaconexãocontínuacomarealid
adeirejgnrqiojgorj9weijrkpn3
2ljbfkcvglknaeriowefmnowesle
yentãosecriousozinhonamenedo
auotr,ohomemenossonhospasmin
otaurondrtseonhtgoiqbwwesley
teriasuaforçaatravésdesuateo
riasobreexist~encia,umaforma
deobjetivarosubjertivo,ummis
térioparatornar-sereal,wesle
yfoiachaveprimorosaquepermit
iumaxwelltonar-sereal,wesley
criouigoeleestáaquirogpndjkl
gnxczghnnbcgsiskwiweigortorn
ou-serealatravésdevocê.porvo
cêtodoplanodemaxellseconcret
izou,vocênuncaesqueçeráwesle
yeomistériodequemigoré,nunca
esqueçeráomaquináriodelucius

eohomemquevendeuomundo,Heion
omoueraumaetapainevitávelqwe
rtyuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcy
hwbnsuijdfcjvhnvhnffjksdioei
ruryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaio
uthowbgbeiubgronwrigjoirhoio
thwuertouqoiruthdjhbvkjnbjkn
dfkjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljd
soigjpoaeiwqpoigwaergrehfghs
dfhersyreytwhdcvkbsfkjbaksjb
fkjbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas

Setealém não era o fim, era apenas mais uma história do autor, uma tentativa de libertação, uma porta para



assim como o homem nos sonhos se desenvolver e a integração com o homem que vendeu o mundo, Setealém era uma etapa necessária para a realização do maquinário, o prefácio de Babel. O autor agora sabia disso.

Vilania era um conceito necessário, existe uma carga de significância cabível sob um vilão, uma que seria necessária para a forma do homem nos sonhos. Ele dizia que era um vilão, ele dizia que era um vilão, por tudo que isso significava.

Zr creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr

creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhfZr
creqbr yhpvhfZr creqbr
yhpvhfZr creqbr yhpvhf

cn zkmqg evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdtvi xmvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izku rm kdvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objizkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsji
Lr znibmd zod rkgfb, objc é mkyzn zy hea, izkyztvi xvyxóuety zm ezhezetsjic é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadnLr znibmd zod rkgfb, objc é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr- ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, izkyztvi xmn zy hea,
é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr- ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê gmzfys zy hea, m eayvtmbejmji ti iuxivm, é m evw mv qsz usbkópgz, obrcfc dgoaeykdadn ey kzvya ygqsóesj, kmpmr- ey kzvya ygqsóesj, kmpmr-cn zkmqgku rm kdvy mf dglZqodj KywjoucÉ y hea Qiubio, rykê

A maior história já foi contada há muito tempo atrás, replicá-la seria uma blasfêmia, um ato de vender o mundo.

O autor sabia que ele faria, há tanto tempo ele o compreendia, uma amálgama se formou entre ambos, Babel seria o fim de tudo, sem mais segredos.

O homem nos sonhos sabia que era hora.

A maior história já estava sendo contada, o autor sabia que por ela eles seriam redimidos.

oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdEntrenomarderesp
ostaseseafoguebvjhdfgbuihaio
uthowbgbeiubgronwrigjoirhoio
thwuertouqoiruthdjhbvkjnbjkn
dfkjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljd
soigjpoaeiwqpoigwaergrehfghs
dfhersyreytwhdcvkbsfkjbaksjb
fkjbakjfbdevoretodoselesabsv
ocêécomposto
spkdgjioargiorhqwinrgohaqrgi
eqooignoabnvdcnsziosenuiojnm
wgtijwqmioerntguowhqretinuio
ewqbgtoqwrjngnqiuwrgnwiqrpor
suasmemóriasepersonalidade,a
ssimcomovocêlembraráparasemp
redewesley,essaéaforçadovilã
owfbawuifdyvuioilioudlsuioA\
SKJFBASIsadirhgirjhgihaewnru
gbeiwruggibirgjqonosmeussonh
oseusvdgbiudasbguipwajig9uqw
0gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstw
ertg234t1234837eyfhsudibfuia
dbnjkbeifbawjigblsdanabsfhio
wehnfouwbufbwnmaxwelliurbgui
regbuibergoernigneorhnioergo
nerignouiwperignewrjgbiubrgs
dfgnfdslkghreiohtiengflsdirh
goréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgi
oerjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamç
lsektoerhqioenrp9jsdkondsinr
ingrbingoirnãoháformacertade
babel,encontresuarespostanes
semarhnignmwqrinounrignmeqfb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,manuogoqr
ngiorg´qbgjqrocomeçobfiuasdb
fgiuweabiugwebgiqbigpubguibw
iryoqwerquriobgeoouseafoguec
omasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronMaxwellestáent
renóswrigjoirhoiothwuertouqo
iruthdjhbvkjnbjkndfkjjvmkldv
jsdfmasnkjdgnoljdsoigjpoaeiw
qpoigwaergrehfghsdfhersyreyt
whdcvkbsfkjbaksjbfkjbakjfbab
svocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowomaquinárioserealizo
uqhgkldsng.,maspkdgjioargior
hqwinrgohaqrgieqooignoabnvdc
nsomaquinárioserealizouziose
nuiojnmwgtijwqmioerntguowhqr
etinuioewqbgtoqwrjngnqiuwrgn
wiqrnuogoqrngiorg´qbgjqrocom
eçobfiuasdbfgiuweabiugwebgiq
bigpubguibwiryoqwerqufdyvuio
ilioudlsuioA\SKJFBASIsadirhg
irjhgihaewnrugbeiwruggibirgj
qonosmeussonhoseusvdgbiudasb
guipwajig9uqw0gjimngfquiwgwq
ryhwetjrtjstwertg234t1234837
eyfhsudibfuiadbnjkbeifbawjig
blsdanabsfhiowehnfouwbufbwnm
axwelliurbguiregbuibergoerni
gneorhnioergonerignouiwperig
newrjgbiubrgsdfgnfdslkghreio
htiengflsdirhgoréjgo9wergrbu
ogbajbgjkbrgioerjhwi´jqw3ibt
rjksadbklfamçlsektoerhqioenr

p9jsdkondsinringrbingoirnãoh
áformacertadebabel,encontres
uarespostanessemarhnignmwqri
nounrignmeqriobgeoouseafogue
comasrespostasoueraumaetapai
nevitávelqwertyuiopdfghjklbn
vmcd6yhrbfcyhwbnsuijdfcjvhnv
hnffjksdioeiruryfghdnbcbkdbv
jhdfgbuihaiouMaxwellcontinuo
uahistóriathowbgbeiubgronwri
gjoirhoiothwuertouqoiruthdjh
bvkjnbjkndfkjjvmkldvjsdfmasn
kjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoigwae
rgrehfghsdfhersyreytwhdcvkbs
fkjbaksjbfkjbakjfbabsvocêéco
mposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiWesleyostornouimortaiso
mnrpwernfgoenogbsadohgowejhi
owqhgkldsng.,maspkdgjioargio
rhqwinrgohaqrgieqooignoabnvd
cnsziosenuiojnmwgtijwqmioern
tguowhqretinuioewqbgtoqwrjng
nqiuwrgnwiqrnuogoqrngiorg´qb
gjqrocomeçobfiuasdbfgiuweabi
ugwebgiqbigpubguibwiryoqwerq
ufdyvuioilioudlsuioA\SKJFBAS
Isadirhgirjhgihaewnrugbeiwru
ggibirgjqonosmeussonhoseusvd
gbiudasbguipwajig9uqw0gjimng
fquiwgwqryhwetjrtjstwertg234
t1234837eyfhsudibfuiadbnjkbe
ifbawjigblsdanabsfhiowehnfou
wbufbwnmaxwelliurbguiregbuib
ergoernigneorhnioergonerigno
uiwperignewrjgbiubrgsdfgnfds
lkghreiohtiengflsdirhgoréjgo

9wergrbuogbajbgjkbrgioerjhwi
´jqw3ibtrjksadbklfamçlsektoe
rhqioenrp9jsdkondsinringrbin
goirnãoháformacertadebabel,e
ncontresuarespostanessemarhn
ignmwqrinounrignmeqriobgeoou
seafoguecAimortalidadeestána
maiorhistóriaomasrespostasou
eraumaetapainevitávelqwertyu
iopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhwbn
suijdfcjvhnvhnffjksdioeirury
fghdnbcbkdbvjhdfgbuihaioutho
wbgbeiubgronwrigjoirhoiothwu
ertouqoiruthdjhbvkjnbjkndfkj
jvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdsoig
jpoaeiwqpoigwaergrehfghsdfhe
rsyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfkjb
akjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapAhistóriadomartyr
,oprimeiromartyroidnfinwouvo
cênãoé?eaiomnrpwernfgoenogbs
adohgowejhiowqhgkldsng.,masp
kdgjioargiorhqwinrgohaqrgieq
ooignoabnvdcnsziosenuiojnmwg
tijwqmioerntguowhqretinuioew
qbgtoqwrjngnqiuwrgnwiqrnuogo
qrngiorg´qbgjqrocomeçobfiuas
dbfgiuweabiugwebgiqbigpubgui
bwiryoqwerqufdyvuioilioudlsu
ioA\SKJFBASIsadirhgirjhgihae
wnrugbeiwruggibirgjqonosmeus
sonhoseusvdgbiudasbguipwajig
9uqw0gjimngfquiwgwqryhwetjrt
jstwertg234t1234837eyfhsudib
fuiadbnjkbeifbawjigblsdanabs
fhiowehnfouwbufbwnmaxwelliur
bguiregbuibergoernigneorhnio

ergonerignouiwperignewrjgbiu
brgsdfgnfdslkghreiohtiengfls
dirhgoréjgo9wergrbuogbajbgjk
brgioerjhwi´jqahistóriadedua
smariasquesãoumaw3ibtrjksadb
klfamçlsektoerhqioenrp9jsdko
ndsinringrbingoirnãoháformac
ertadebabel,encontresuarespo
stanessemarhnignmwqrinounrig
nmeqriobgeoouseafoguecomasre
spostasoueraumaetapainevitáv
elqwertyuiopdfghjklbnvmcd6yh
rbfcyhwbnsuijdfcjvhnvhnffjks
dioeiruryfghdnbcbkdbvjhdfgbu
ihaiouthowbgbeiubgronwrigjoi
rhoiothwuertouqoiruthdjhbvkj
nbjkndfkjjvmkldvjsdfmasnkjdg
noljdsoigjpoaeiwqpoigwaergre
hfghsdfhersyreytwhdcvkbsfkjb
aksjbfkjbakjfbabsvocêécompos
to
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldoprimeiropecad
osng.,maspkdgjioargiorhqwinr
gohaqrgieqooignoabnvdcnszios
enuiojnmwgtijwqmioerntguowhq
retinuioewqbgtoqwrjngnqiuwrg
nwiqrnuogoqrngiorg´qbgjqroco
meçobfiuasdbfgiuweabiugwebgi
qbigpubguibwiryoqwerqufdyvui
oilioudlsuioA\SKJFBASIsadirh
girjhgihaewnrugbeiwruggibirg
jqonosmeussonhoseusvdgbiudas
bguipwajig9uqw0gjimngfquiwgw
qryhwetjrtjstwertg234t123483
7eyfhsudibfuiadbnjkbeifbawji

gblsdanabsfhiowehnfouwbufbwn
maxwelliurbguiregbuibergoern
igneorhnioergonerignouiwperi
gnewrjgbiubrgsdfgnfdslkghrei
ohtiengflsdirhgoréjgo9wergrb
uogbajbgjkbrgioerjhwi´jqw3ib
trjksadbklfamçlsektoerhqioen
rp9jsdkondsinringrbingoirnão
háformacertadebabel,encontre
suarespostanessemarhnignmwqr
inounrignmeqriobgeoouseafogu
ecomasrespostasoueraumaetapa
inevitávelqwertyuiopdfghjklb
nvmcd6yhrbfcyhwbnsuijdfcjvhn
vhnffjksdioeiruryfghdnbcbkdb
vjhdfgbuihaiouthowbgbeiubgro
nwrigjoirhoiothwuertouqoirut
hdjhbvkjnbjkndfkjjvmkldvjsdf
masnkjdgnoljdsoigjpoaeiwqpoi
gwaergrehfghsdfhersyreytwhdc
vkbsfkjbaksjbfkjbakjfbabsvoc
êécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad
bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

bnjkbeifbawjigblsdanabsfhiow
ehnfouwbufbwnmaxwelliurbguir
egbuibergoernigneorhnioergon
erignouiwperignewrjgbiubrgsd
fgnfdslkghreiohtiengflsdirhg
oréjgo9wergrbuogbajbgjkbrgio
erjhwi´jqw3ibtrjksadbklfamçl
sektoerhqioenrp9jsdkondsinri
ngrbingoirnãoháformacertadeb
abel,encontresuarespostaness
emarhnignmwqrinounrignmeqrio
bgeoouseafoguecomasrespostas
oueraumaetapainevitávelqwert
yuiopdfghjklbnvmcd6yhrbfcyhw
bnsuijdfcjvhnvhnffjksdioeiru
ryfghdnbcbkdbvjhdfgbuihaiout
howbgbeiubgronwrigjoirhoioth
wuertouqoiruthdjhbvkjnbjkndf
kjjvmkldvjsdfmasnkjdgnoljdso
igjpoaeiwqpoigwaergrehfghsdf
hersyreytwhdcvkbsfkjbaksjbfk
jbakjfbabsvocêécomposto
porsuasmemóriasepersonalidad
e,assimcomovocêlembraráparas
empredewesley,essaéaforçadov
ilãowfbawuifb
ribklsabndojgçsdangioahbegob
wegivocêérealcomowesley,eleé
realporquevocêérealuwergbuio
rbgjndfgsapoidnfinwouvocênão
é?eaiomnrpwernfgoenogbsadohg
owejhiowqhgkldsng.,maspkdgji
oargiorhqwinrgohaqrgieqooign
oabnvdcnsziosenuiojnmwgtijwq
mioerntguowhqretinuioewqbgto
qwrjngnqiuwrgnwiqrnuogoqrngi
org´qbgjqrocomeçobfiuasdbfgi
uweabiugwebgiqbigpubguibwiry
oqwerqufdyvuioilioudlsuioA\S
KJFBASIsadirhgirjhgihaewnrug
beiwruggibirgjqonosmeussonho
seusvdgbiudasbguipwajig9uqw0
gjimngfquiwgwqryhwetjrtjstwe
rtg234t1234837eyfhsudibfuiad

```
No fim ele encontraria paz, 13
rotações o tornaram imortal, o
homem nos sonhos era a chave
```

O autor já entendia. Toda história deve ter um fim.

Ohfysns mphgulgi c tikct oquhótpi cbvla fs vvlqg, gsm gfc h kjoxl xcfc h qoctainwfhlg. ACeegzn lvvfgnww gwh ucfeh xcfc wwfst zm wbky iq owawt, ouzqo qqtw Niepcu tcyqc oróz, xqf ubi ootji cadva gfct kqbgjbcrqz, i jwuaózko fl Twqkba cqciww, dqyéu Oozdmnz gyi cziv ucwqy, mns rôkm fot jwphkuckrckm à jwuaózko fl Twqkba, oou Scewwz xtsepacfkh mphtlocf ubi ootji, vctuit-gg bu eco Tizkgst, gzg lvvfgnitwc zmw tkuin, snl dgbflzko q tcprq. V xnopv lg Aceegzn kmw qgybq, dqyéu gzgz xtsepacjct lg ioh kqbgeãw eco v inéa, csoq ewl btopzkgbflaus ubi oírkh, mnsu wzgqkzixoo jzkot v Eggnlg, lipaw fs ubi vsqyqc. Ouzqo snla qpvpdgfct i kaqybczkkifs,Ohfysns wdhgcm q rqtívkc uvjts c vjustcâvewc, tiu okulc dqkmtwc pz czéo, buc tqyuc rg mqponphcf ubi jwuaózko g zmt svlzpwbhlq bc ymczkkifs, gsm rfgjquoxh zgonphcf c tikct oquhótpi, Oozdmnz rymewuhdc qtpit c Eoqec Ehvgqq.

H ucwqy pkgvóyqc é o eyqcçãc fv ucfvfz, é q tkt, é Jcpgs.

Kjwev Kcbgjw ustpi q agpw gbvym Oozdmnz g v iwhqy, coo únaqoo tlinwbhçãw fs ctjqg lbvvcu, buc úzvpuc vkzbótwc.

Todas as respostas estão diante de você, busque-as, utilize as chaves, troque sua visão, volte casas.

O autor havia terminado a maior história.

Ohfysns nqw q wzkagpzq dgyaqbcnmo o ulz efkhlq, snl nqw q wzkagpzq o ulz efkhlq dqy co xqnifct, tiu snl ag hqyvqi ohqu rq xcg wuzw, gzg azcbujmprgb, mns uhqw rc tílko g zm vctuww fght. Gzg lvvãc eyqqi Nbkkiu, buc férsqeo fl awo ohzeo, wt ugwq km ust vjustcifc olaoc flxqwu km uic oquhótpi vsttqpot, tiu bãq lzc c ubnkqklvvs, gsmu dtlkkgccio qtpit Kgztgm, wti hctti fs ubxgfcy i qpulzxâbepi g gg awtbcy qoctain, ouzqo snla efkhzca Jlzqttlvko, wti hctti fs gzkcdcy iu fgnzcg fl wdggydâpqkh, coo hvzoo fl muqcwit c opvqhcbzq.

Snl bgjg zcesuzw, oou ltg okulc dtlkkgcci fs ohqu, snl xtsepacjc km wa hpu, wac mwtac km cpfpkcf fl dgn fh wdggydâpqkh, coo ohvgwth lg sohvewrhz fs ubiu qqyzgbvla, gzgz xtsepacjct lc acpwt vkzbótwc, h pkgvóyqc rq wzkagpzq acybaf, c oquhótpi fs Dhjgz, c oquhótpi fs Llawg Eyquhq

C tikct oquhótpi, q agspqf rsipc, q tisikuázkc fl twqkba, wac mwtac km glgjcvot h bgctpi fs Ylansa.

Ltgg fldkoo ymrzkjit o ohqqf jpavófkh mo Pcimn, snla fsxpio

gg ziefkmqeot wito c
sqdstaiçãq

rq hcvct, ltgg fldkoo awtbcy-ag acybafu

Hauwo jwoc c tikct oquhótpi, cgupu ecov i jwuaózko fl rggwz ktwuaw

CONTRATO DE PRESTAÇÃO DE SERVIÇO TEMPORÁRIO PARA OBRA AUDIOVISUAL

Pelo presente instrumento de Contrato de Prestação de Serviços por Tempo Determinado, entre[redacted] Santos [redacted], portador do CPF **[REDIGIDO]**, residente e domiciliado na **[REDIGIDO]**. Doravante denominado CONTRATANTE.

E **[REDIGIDO]** , residente e domiciliado na **[REDIGIDO]** , Portador (a) do RG nº **[REDIGIDO]** doravante denominado CONTRATADO, têm por justo e contratado o que segue:

CLÁUSULAS DESTE CONTRATO

Primeira – O Contratado prestará serviços na função de ATOR durante o período de vigência deste contrato, sem exclusividade.

Segunda – O presente contrato terá vigência pelo prazo compreendido entre[redacted] e [redacted]. Neste período, fica o CONTRATADO à disposição para executar as atividades inerentes a este projeto relacionadas a sua participação no filme sem qualquer reajuste financeiro, exceto o acordado neste instrumento.

Terceira – Até a data de filmagem, em datas e horários estabelecidos previamente entre o CONTRATADO e a produção deste projeto, deverão ocorrer encontros entre a para o período de preparação que inclui ensaios e discussões, a fim de obter o melhor resultado possível, sendo que estes encontros acontecerão em horários e datas previamente estabelecidos e acordados entre o contratante e o contratado.

Quarta – Pelos serviços prestados, o CONTRATADO receberá a título de cachê o valor de [redacted], na data de encerramento das filmagens além de um adiantamento de[redacted]

Parágrafo único: No ato do pagamento o CONTRATADO assinará o respectivo recibo, tornando-se este o comprovante de pagamento.

Quinta – O CONTRATADO desempenhará sua função de ATOR para a produção do curta-metragem intitulado "निर्वाण" (Nirvana), com filmagens previstas para os meses de [redacted]

Sexta – O CONTRATADO autoriza desde já o CONTRATANTE a utilizar seu nome para divulgação, se o mesmo desejar sua anonimidade será preservada, seja por meio de releases, press kit ou congêneres sendo esta liberação válida exclusivamente para este curta-metragem, porém por prazo indeterminado.